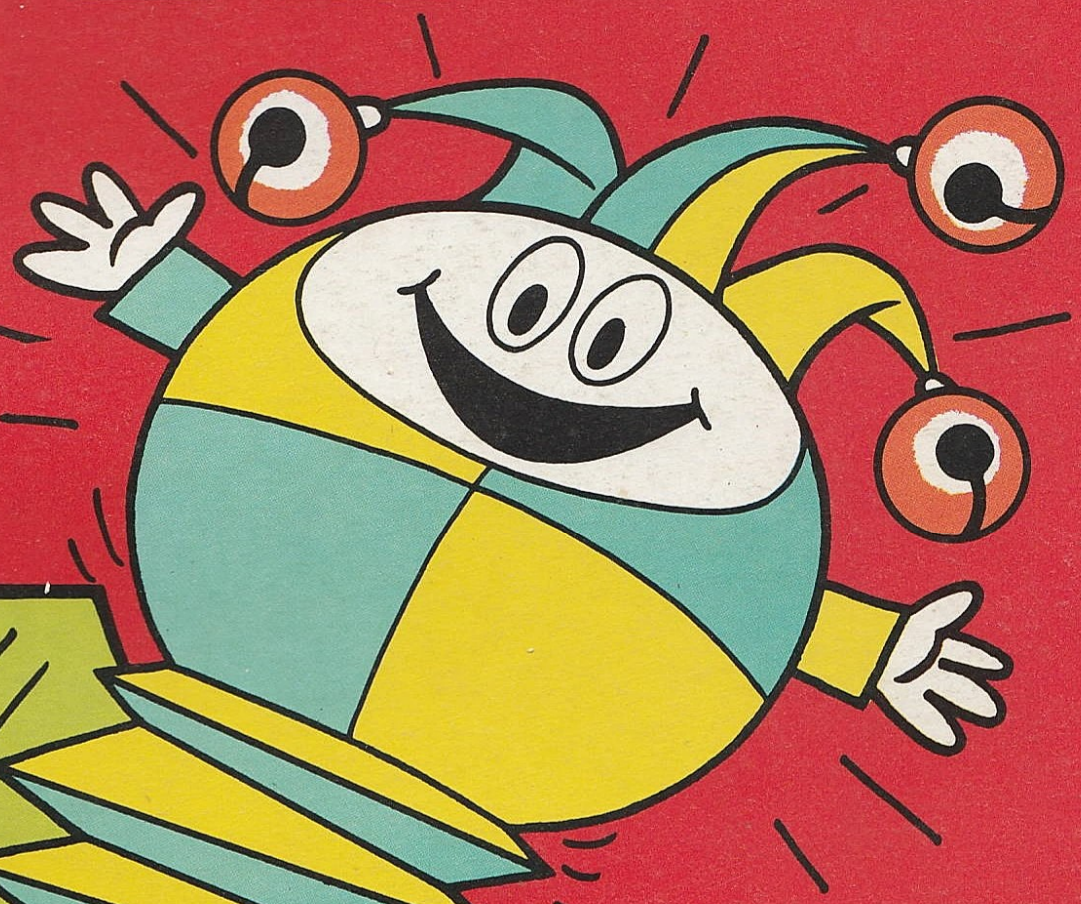
7

6F MENSUEL BELGIQUE 50 FB/CANADA 1,25$/SUISSE 4 FS

joker



80 GAGS
TRUCS
ENIGMES

84 pages

joker c'est jouer, seul ou à plusieurs

UN NOUVEAU JEU: LES GANAMMERAS!

Michel Douay

Dominique

Je vous ai préparé dans ce numéro...

De quoi mystifier votre famille... pages 3-4-5-6

5 pages d'astuces en vrac... pages 11-12-13-14-15

30 erreurs à découvrir... page 42

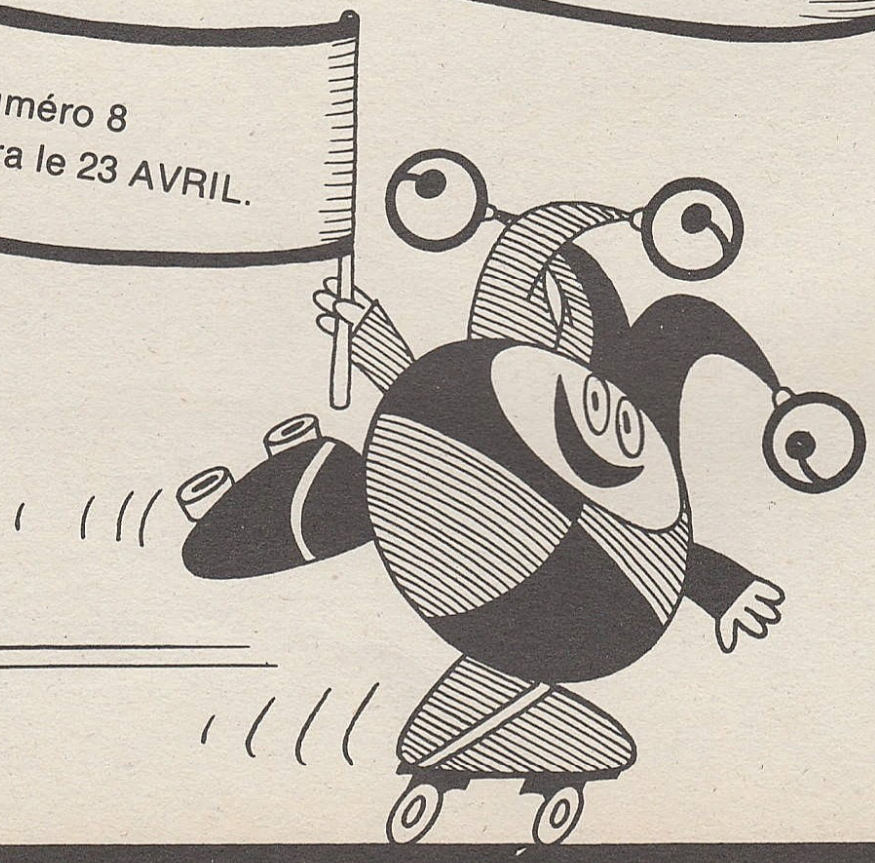
Des énigmes policières pages 16-17, 22-23, 28-29, 52-53, 58-59

Des trucs pour les vacances pages 68 - 69 - 70 - 71

Des mots croisés pages 34, 35, 51

enfin de quoi bien vous amuser en attendant

le numéro 8
qui paraîtra le 23 AVRIL.



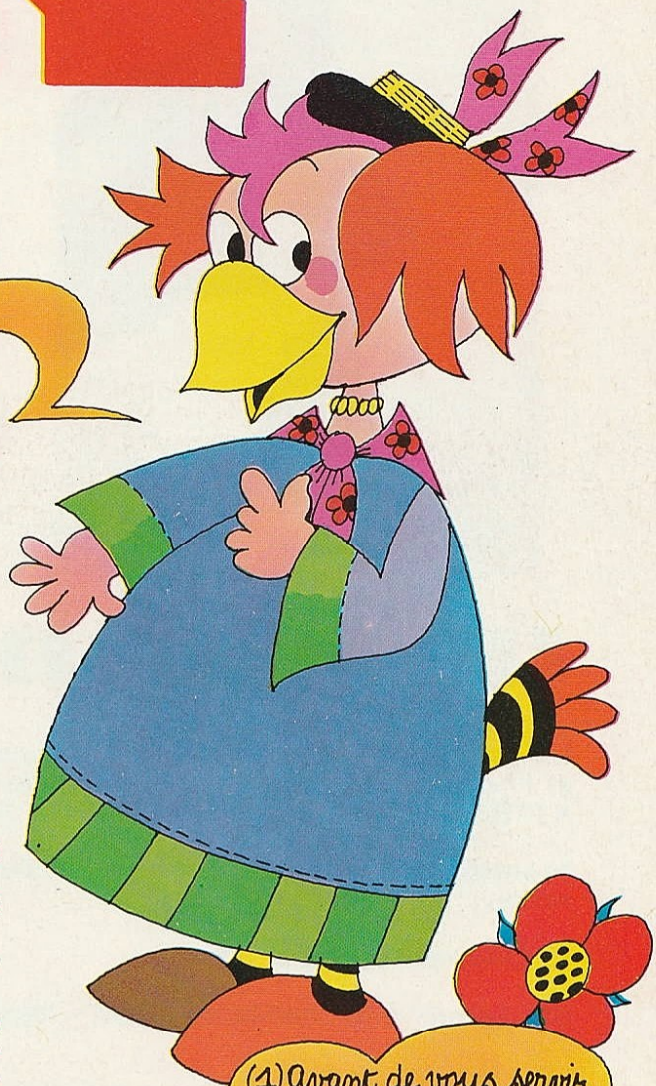
M. D.

ET LES SOLUTIONS PAGES 72-73

jok

MAINS AGILES

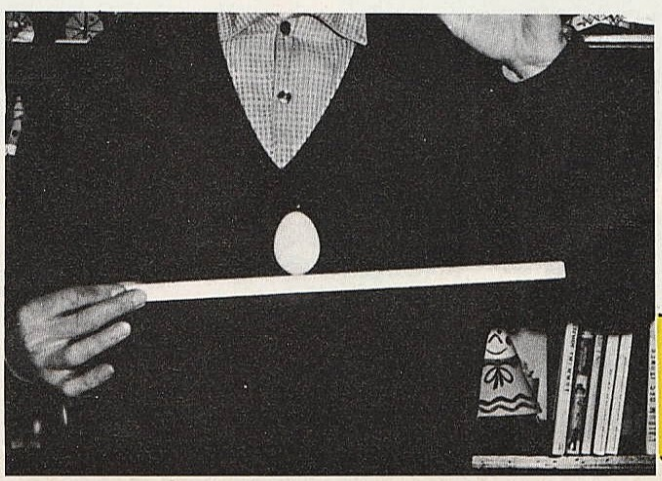
Pour amuser, mystifier, faire rire, j'ai réuni : DES ŒUFS
MALICIEUX
MOQUEURS
MYSTÉRIEUX (1)
à vous d'obtenir comme moi :



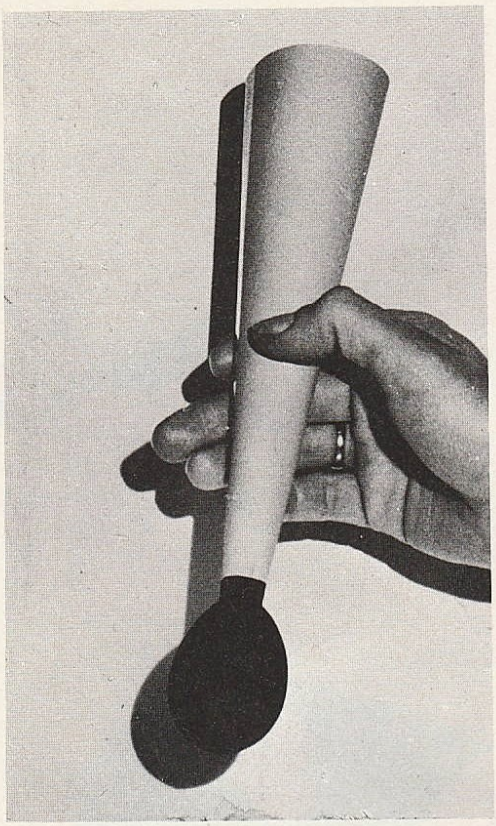
un œuf obéissant

A travers les deux petits trous d'épingle, passez de part en part un fil noir.
Collez une extrémité de celui-ci à la base de l'œuf et nouez l'autre extrémité à votre bouton de col.
Entraînez-vous avant de faire votre démonstration à manipuler l'œuf à volonté debout sur une règle.
Cet œuf obéissant agira selon vos commandements par de légers mouvements de votre cou. Vous le ferez coucher, danser et voler à la grande stupéfaction de vos « naïfs » spectateurs.

(1) Avant de vous servir d'un œuf cru, videz son contenu dans une tasse en perçant les 2 extrémités avec une épingle.



un oeuf trompette



Videz un œuf en coupant l'extrémité sur 1 cm environ. Coupez un papier de 15 x 2 cm. Roulez-le en cône, puis emboitez-le dans l'ouverture de l'œuf. Collez et passez de la gouache noire sur la coquille. Mettez cette trompette sur le guidon de votre vélo (avec du scotch).
Dissimulez-vous aux alentours en gardant votre vélo à vue. Attendez qu'un copain curieux presse sur la poire !

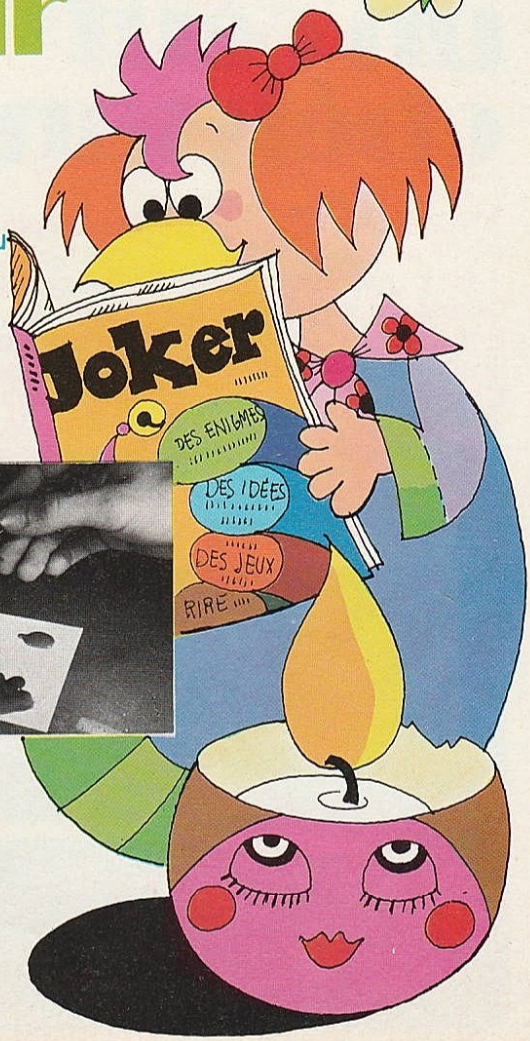
un oeuf~bougeoir

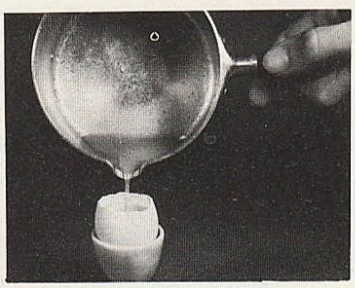
Un petit bricolage vous reposera de vos farces.
a) Fondez à feu doux une bougie dans une vieille casserole
ATTENTION : ne pas laisser déborder le suif sur la flamme

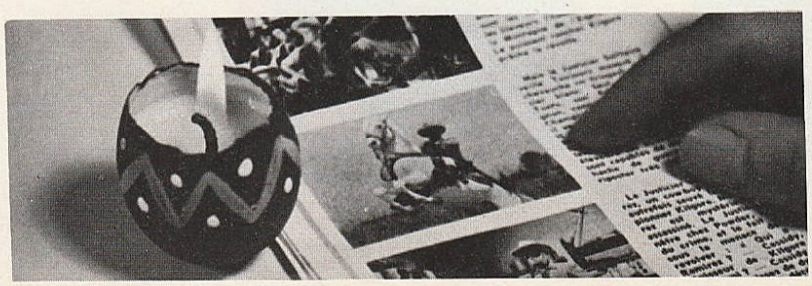
b) versez le liquide dans une coquille d'œuf en plaçant la mèche au milieu

c) Décorez l'œuf à la gouache

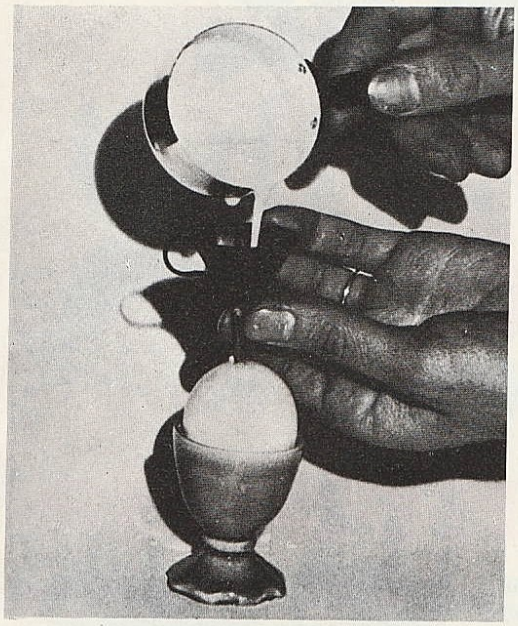
d) « Le soir à la chandelle », lisez « Joker » !.





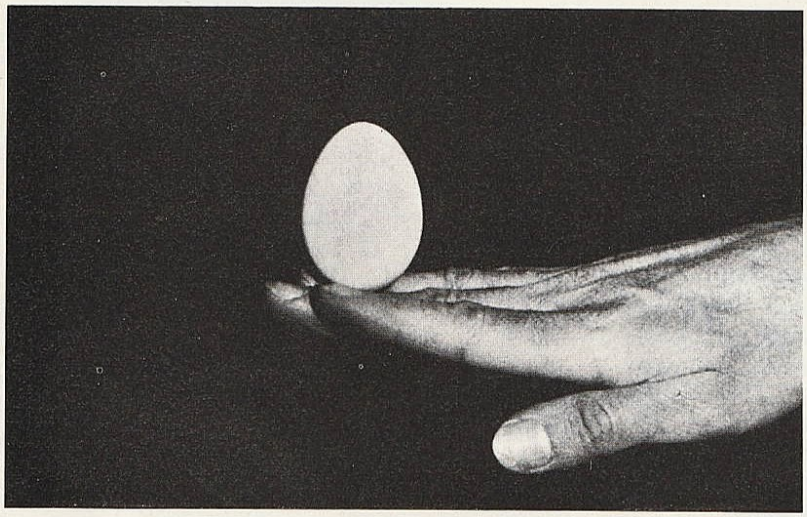


un oeuf extra-dur



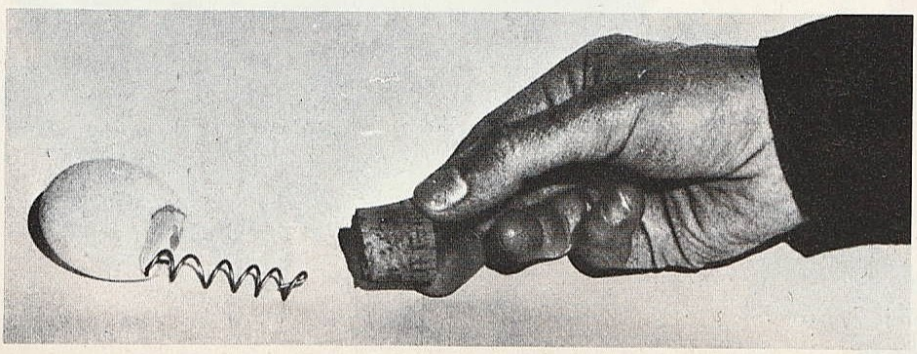
Si vous faites des œufs durs, pour un pique-nique, joignez-y cet œuf innocent, mais bien durci par du plâtre que vous aurez fait couler dans sa coquille vidée, comme vous l'indique la photo.
Vous verrez la tête de votre copain Jean-Anatole frappant à toute volée la coquille contre le tronc d'un arbre.

un oeuf équilibriste



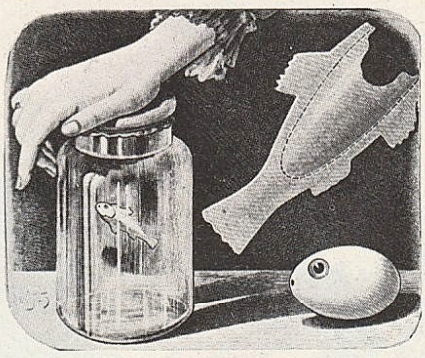
Christophe Colomb, selon la légende, avait imaginé de casser le bout d'un œuf pour le faire tenir debout.
Imaginez à votre tour de remplir un œuf à moitié de sable pour le faire tenir à volonté sur votre main, dans différentes poses et sans le casser.

un oeuf à ressort



Une méchante blague, en vérité, que l'œuf à ressort. Coincez un ressort (bouts repliés à l'intérieur pour éviter des écorchures au nez), dans un œuf ouvert et refermé par un bouchon collé.
Placez cet œuf dans un coquetier (œuf réchauffé au bain-marie) et servez-le comme un œuf à la coque.
Vous verrez la tête de Jean-Auguste, lorsque de son air suffisant, il coupera la coquille !

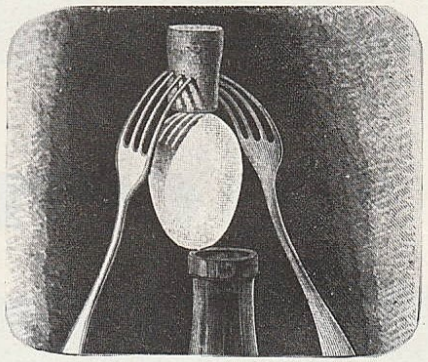
un oeuf~poisson



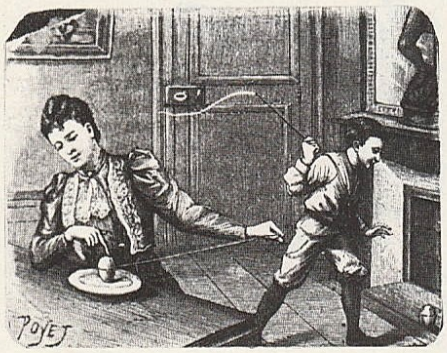
En exerçant de simples pressions de la paume sur une membrane en caoutchouc recouvrant un bocal rempli d'eau, un œuf « déguisé » en poisson peut ainsi nager.
(Tom, Tit)

un oeuf acrobate

Cet équilibre sur le goulot est parfaitement possible. Il suffit de placer un bouchon sur l'œuf et de piquer deux fourchettes de chaque côté.
(Tom, Tit)

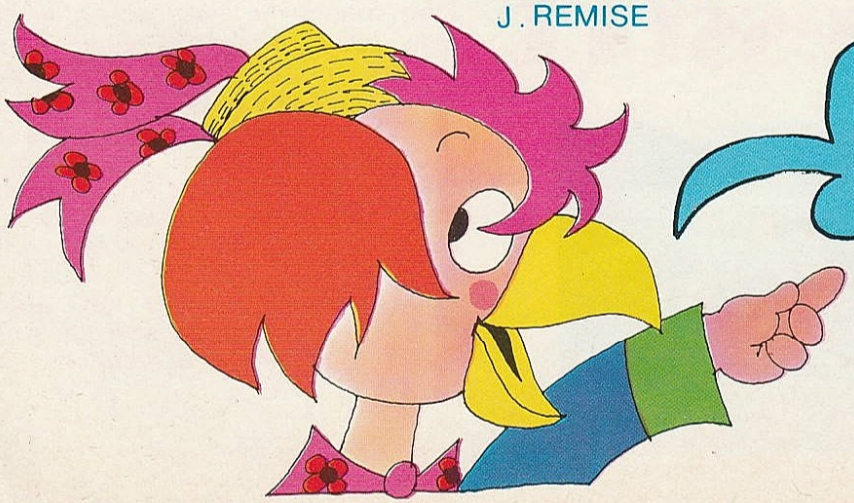


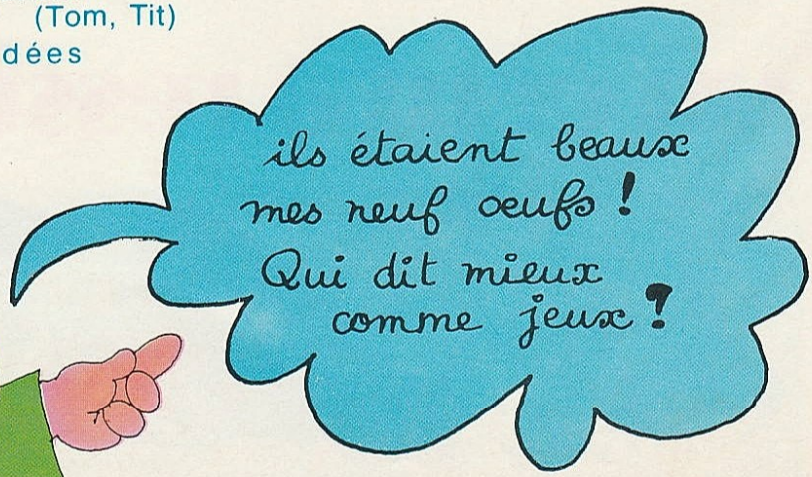
un oeuf toupie



On peut faire deux toupies avec deux œufs durs. A gauche, en entortillant une ficelle à rôti autour de la coquille tout en maintenant le haut avec l'index. A droite, en fouettant la coquille, comme au jeu de sabot, pour mettre l'œuf en rotation.
(Tom, Tit)

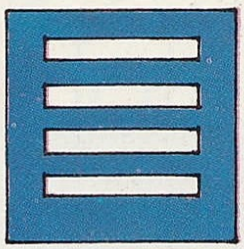
Photos - Idées
J. REMISE



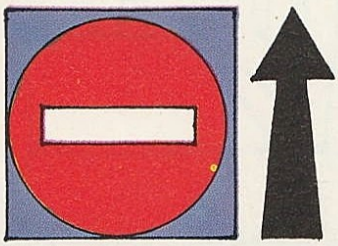


LE JOK DOUANE

INTERDIT DE STATIONNER
le motocycliste reste à sa place

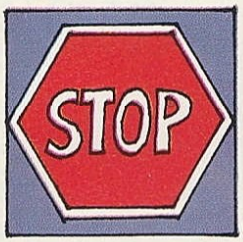


PASSAGE CLOUTE
Ralentir, passer un tour

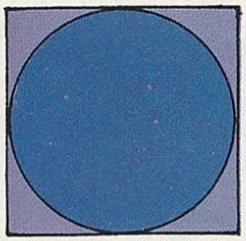


SENS INTERDIT
Voie interdite dans le sens indiqué par la flèche

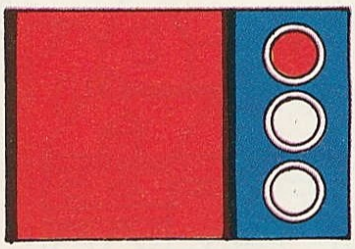
CASE NOIRE : ACCIDENT
Le motocycliste repart de la case ville frontière



STOP
Marquer l'arrêt - Passer un tour

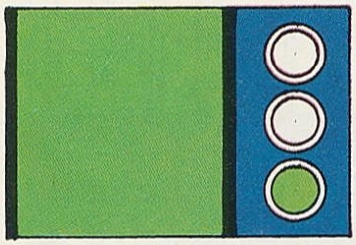


INTERSECTION DANGEREUSE AVEC FEUX DE CROISEMENT
Le motocycliste recule de 3 cases



FEU ROUGE
Passer un tour

HOPITAL SILENCE
Ralentir - Reculer de 3 cases



FEU VERT
Avancer de 3 cases

ECOLE : RALENTIR
Avancer d'une case seulement au tour suivant.

Ce jeu consiste à traverser le plus vite possible, en moto, une ville frontière, pour atteindre le poste de douane qui permet de passer en pays étranger.

Les joueurs partent du panneau « ville frontière » et choisissent leur chemin pour atteindre la douane ; mais ils doivent respecter la signalisation du code de la route.

Ce jeu se joue avec un dé. Chaque joueur prend une moto (c'est-à-dire un pion qui peut être un petit caillou, une capsule ou une rondelle de bouchon de liège que vous peindrez de différentes couleurs pour différencier les motos).

La signalisation est à respecter comme dans la réalité, mais en plus chaque signal apporte certains avantages ou certains inconvénients, vous avançant ou vous retardant dans le parcours que vous avez choisi. Il faut donc vous référer aux indications données ci-dessus.

Ex. : Un joueur jette le dé, il fait avancer sa moto du nombre de cases indiqué par le chiffre du dé, et s'arrête sur la case où il y a un passage clouté — cette case indique qu'il faut laisser le passage aux piétons, et il passe son tour —

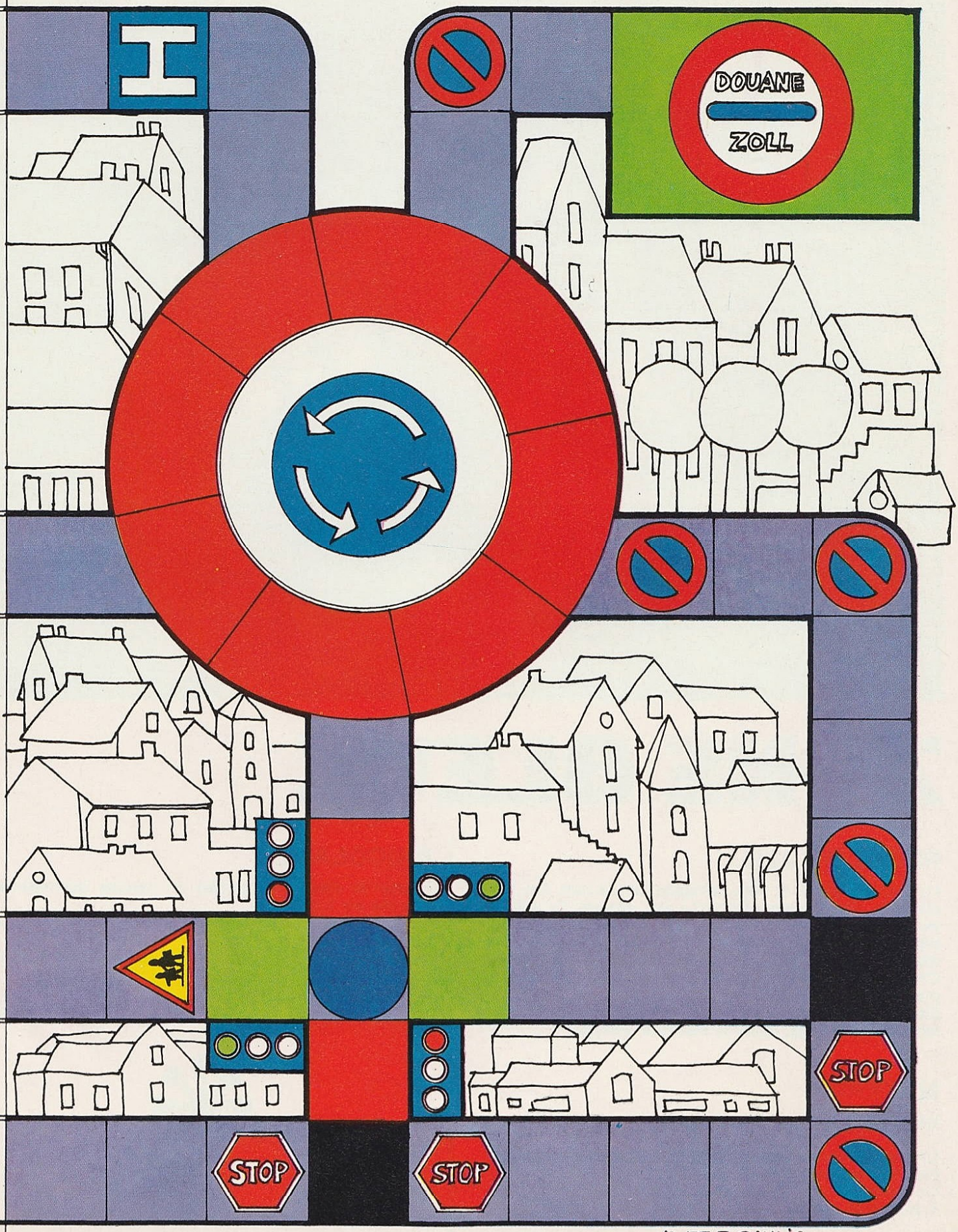
D'autre part, il ne peut y avoir 2 motocyclistes sur la même case : si un joueur tire au dé une case où il y a déjà un motocycliste, le 1er est accidenté et doit repartir du poteau ville frontière.

Un cas particulier : il y a une place dans cette ville et sur cette place il y a un sens giratoire de 6 cases rouges où il est formellement interdit de s'arrêter : le motocycliste qui s'engage sur la place doit obligatoirement sortir en un seul coup de cette place ; mais si le nombre de points n'est pas suffisant il doit attendre le tour suivant à sa place.

Pour terminer, il faut que les motocyclistes fassent le nombre exact de points pour s'arrêter juste sur le panneau douane. Si le nombre de points est supérieur il passe son tour sans changer de place.

P. et E. BAULIG

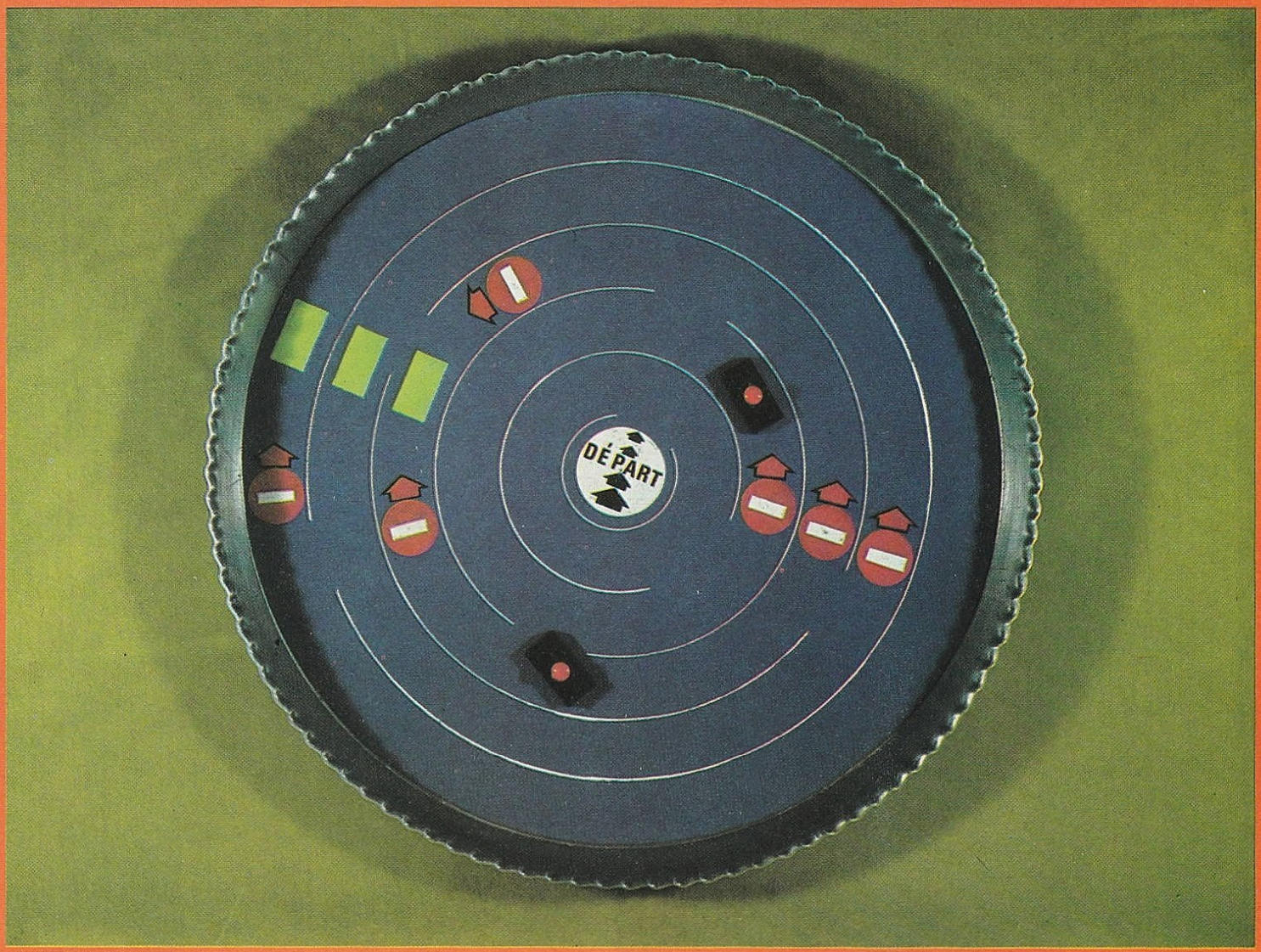
COUPER AU RAZ DU TRAIT



COLLER ICI LA PAGE CI-CONTRE →

←

E. ET P. BAULIG



ZONE BLEUE

REGLE DU JEU

Le jeu consiste à faire circuler, un à un, les trois aimants, de la case « Départ » aux places de parking vertes, en respectant les passages prévus entre les cercles et les sens interdits. On ne peut franchir ces derniers que si la flèche rouge est dans le sens inverse.
Chaque aimant sera guidé par un deuxième aimant placé sous la platine.
Gagnera celui qui aura placé les trois « voitures » dans les trois parkings, dans le meilleur temps.

MATERIEL

Un moule à tarte de 30 cm de diamètre (en aluminium) -
Une feuille de papier de couleur, de même dimension -
Des feutres ou de la gouache -
Un compas, une règle graduée -
4 punaises aimantées (pour tableau métallique).

BRICOLAGE

Diviser le disque de papier en cercles concentriques écartés de 2,5 cm,
Reporter sur ces cercles les passages visibles sur la photographie,
Dessiner les sens interdits et les zones de parking (rectangles verts).

N. DUFOUR

jok

JEUX

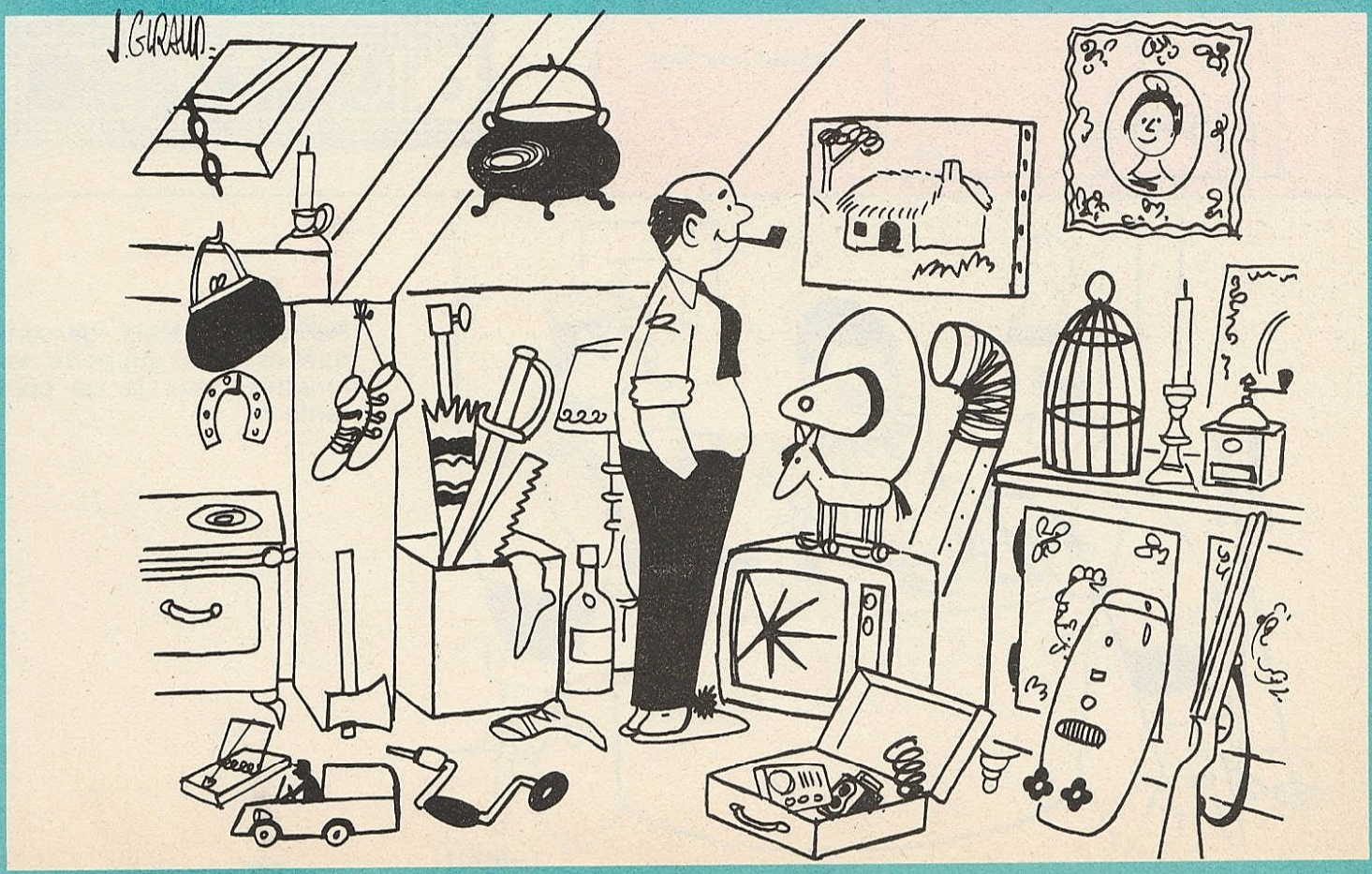
14 astuces

1. DEVINETTES

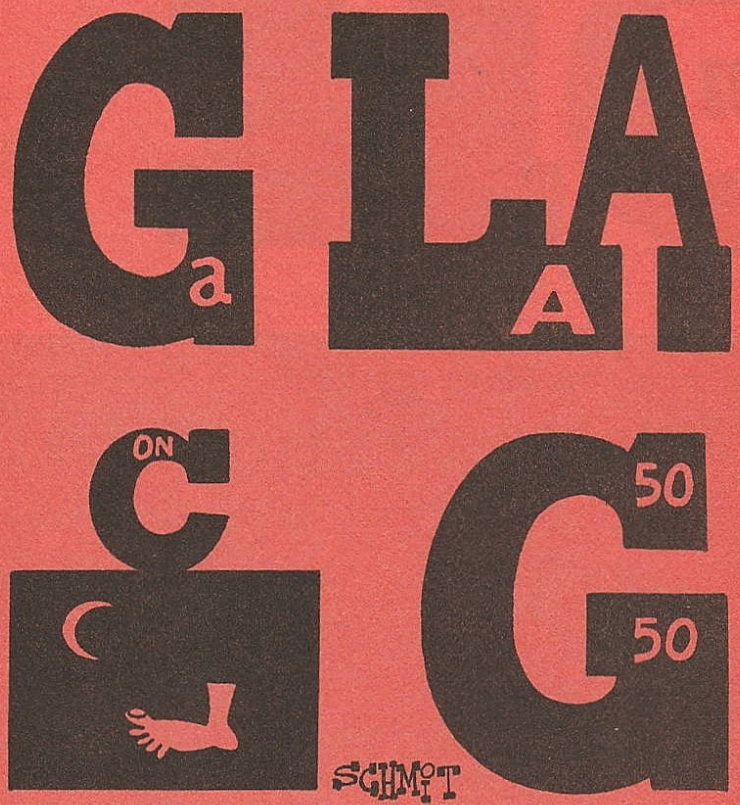
1. Un gaucher est assis à table. Il mange des escargots, de quelle manière tient-il son couteau ?
2. Combien faut-il de pelotes de laine pour faire un bonnet de coton à un bébé de 3 mois ?
3. Que font un hippopotame et une biche qui se regardent ?
4. Un disque microsillon tourne à 33 tours 1/3 par minute. La musique qu'il permet d'entendre dure 20 minutes par face. Quel est le nombre total de sillons qu'il comporte ?
5. Pourquoi un loir ordinaire est-il si couteux ?

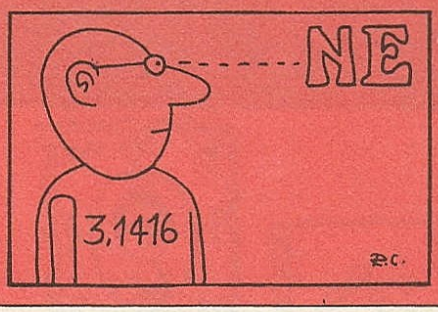
2.

Ce grenier s'appelle « Aux 8 Chau » parce qu'il contient 8 objets contenant la syllabe « chau ». Quels sont ces objets ?



3. REBUS





MINI REBUS

Trouvez une fleur

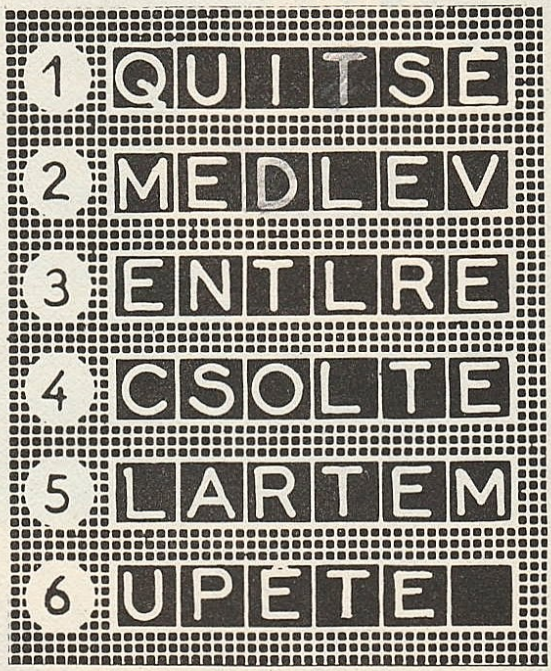
4. LES INTRUSES

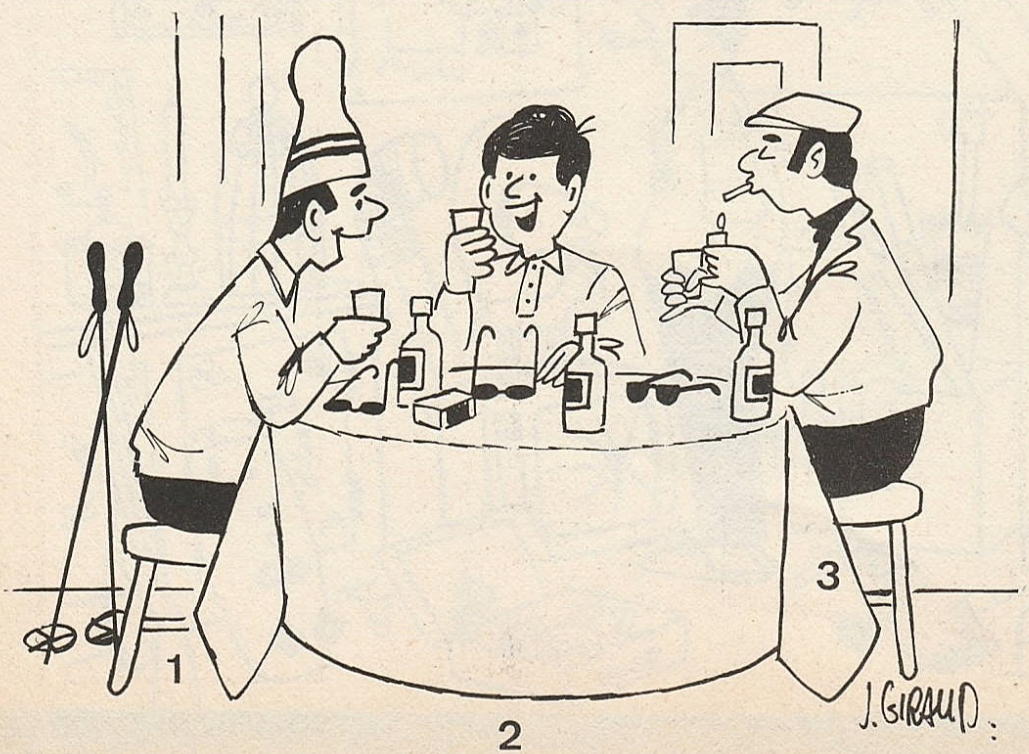
Il suffit d'effacer une lettre par bande pour lire sur l'ensemble des bandes un proverbe.

Afin de connaître pour chaque bande la lettre « Intruse » vous devez l'extraire du nom qui vous est demandé ainsi que le précisent les définitions ci-dessous :

1. Véhicule des pays froids (1re lettre)
2. Bandeau royal (1re lettre)
3. Le plus puissant des carnassiers (1re lettre)
4. Local vitré pour végétaux (1re lettre)
5. On le respire (Phoné.)
6. Fait avancer les chevaux (Phoné.)

Jeu de Maurice BRUNOT



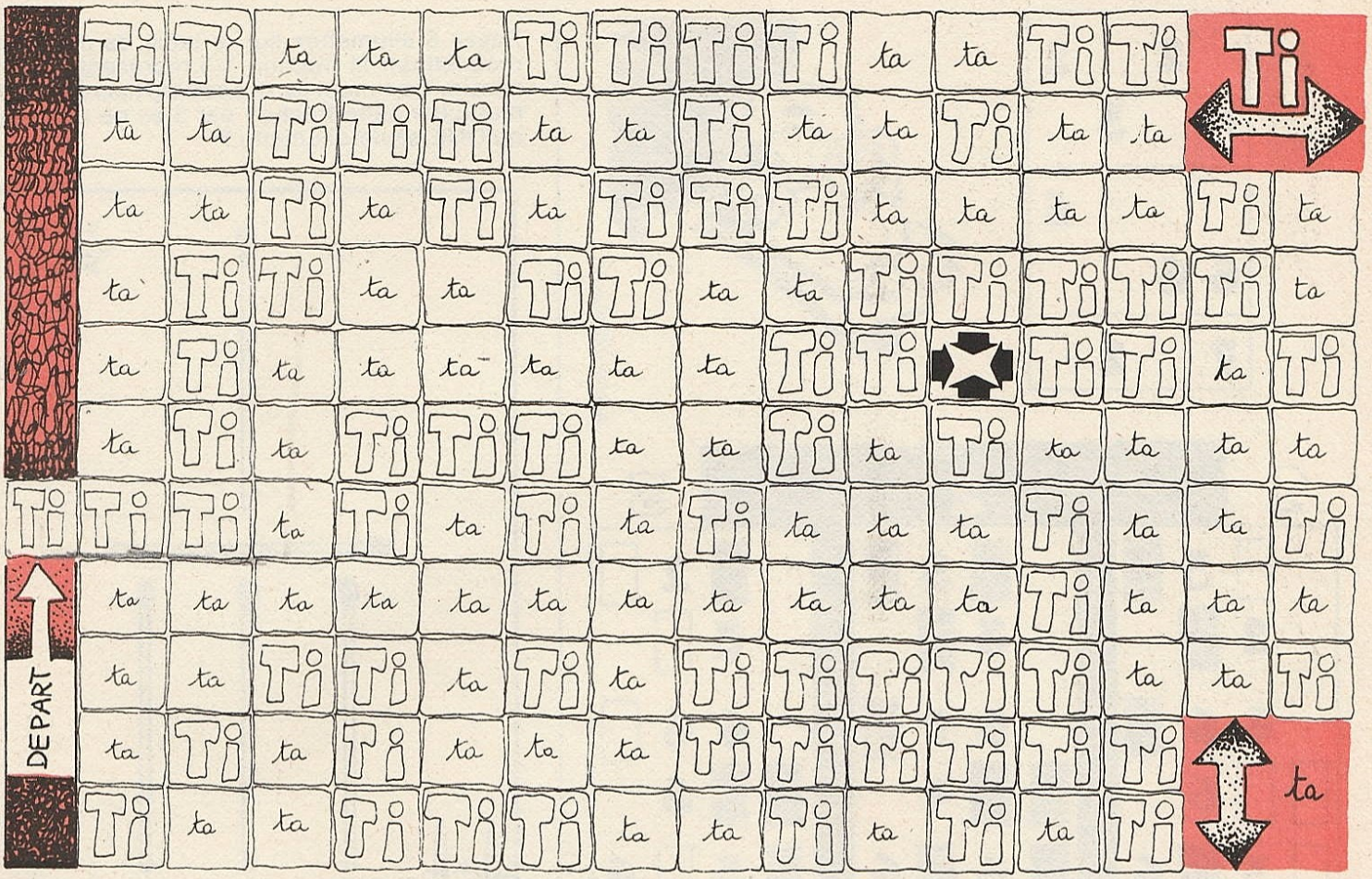


5.

Parmi ces trois garçons quel est celui qui porte des lunettes dans la vie courante ?

6. COMME-CI COMME-CA

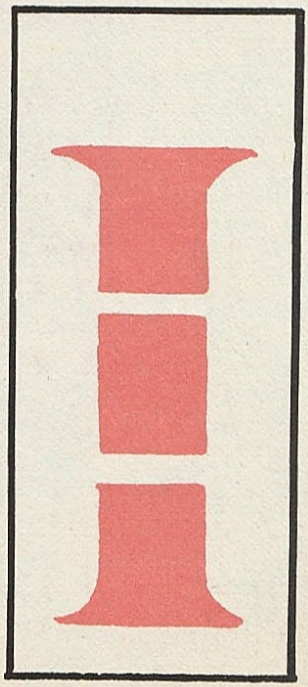
Partez de la case « depart » et atteignez la flèche « noire ». Avec un crayon tracez votre chemin à travers les cases TI et les cases TA. Quand c'est TI vous traversez les cases horizontalement, quand c'est TA verticalement. Pour aller de TI à TA, il faut choisir une case TA qui soit horizontale. Mais pour aller de TA à TI, il faut choisir une case TI qui soit verticale.
Il y a 3 solutions possibles.



7. Combien de personnes regardent ce peintre ?

8. MINI REBUS

Trouvez un prénom.



SOLUTIONS PAGE 72

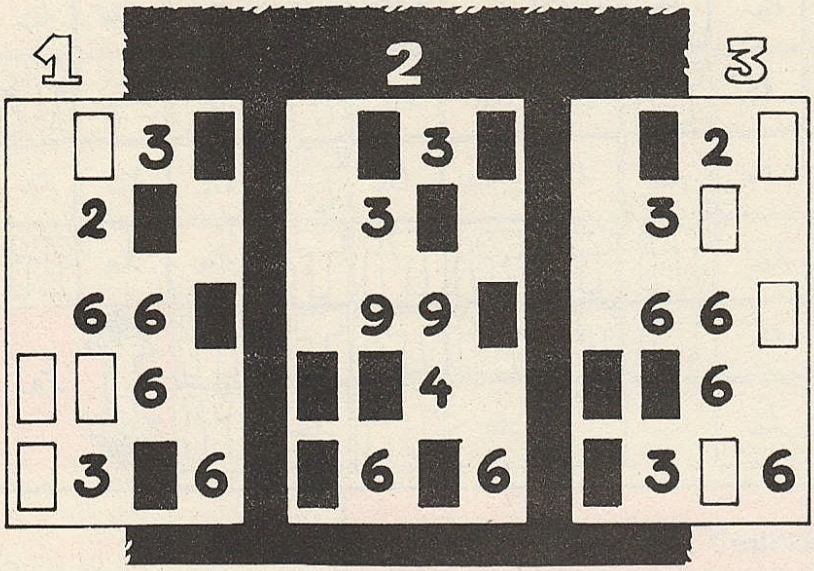
...POUR CEUX QUI SONT FORTS EN CALCUL...

9.

Quelle est la carte perforée qui permettra de reconstituer cette multiplication ?

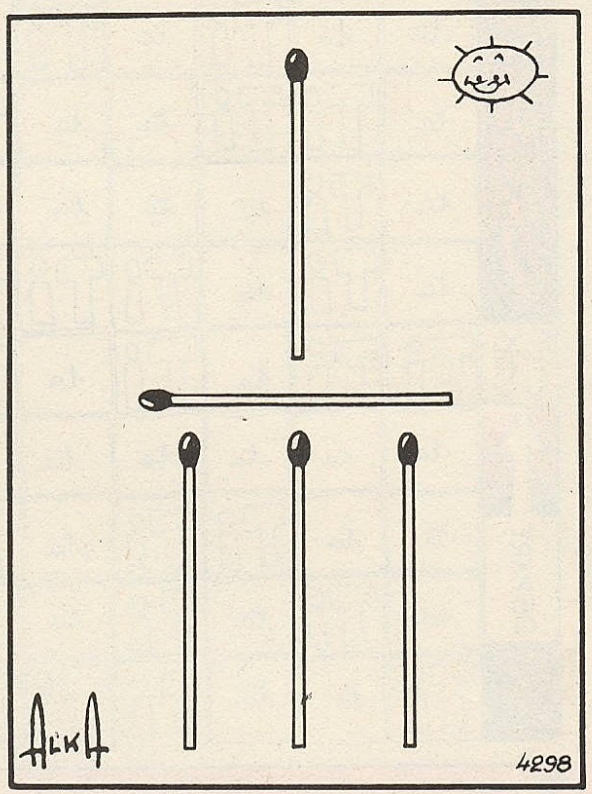
	2	2
×		3
		6
6	6	
7		2

MARTY-94 ©A.L.I.



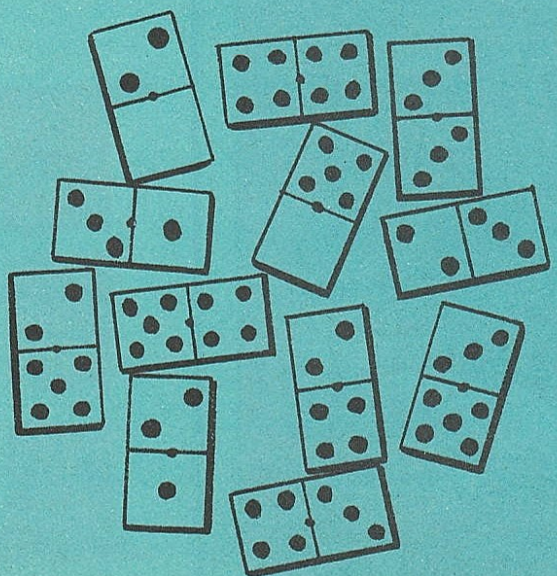
10 LA FRACTION

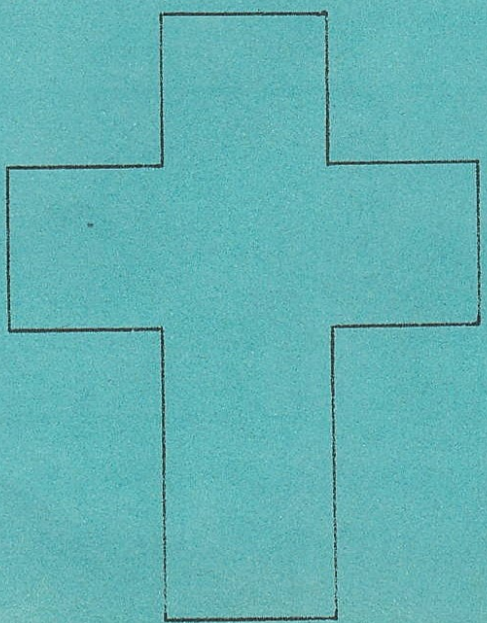
Posez 5 allumettes sur la table de manière à reconstituer la fraction 1/3 représentée sur le dessin. Comment est-il possible maintenant de multiplier cette fraction par 3 en ne déplaçant qu'UNE seule allumette ?



11.

Placez ces douze dominos à l'intérieur de la croix et de telle manière que l'on obtienne le même nombre de points pour chaque branche.





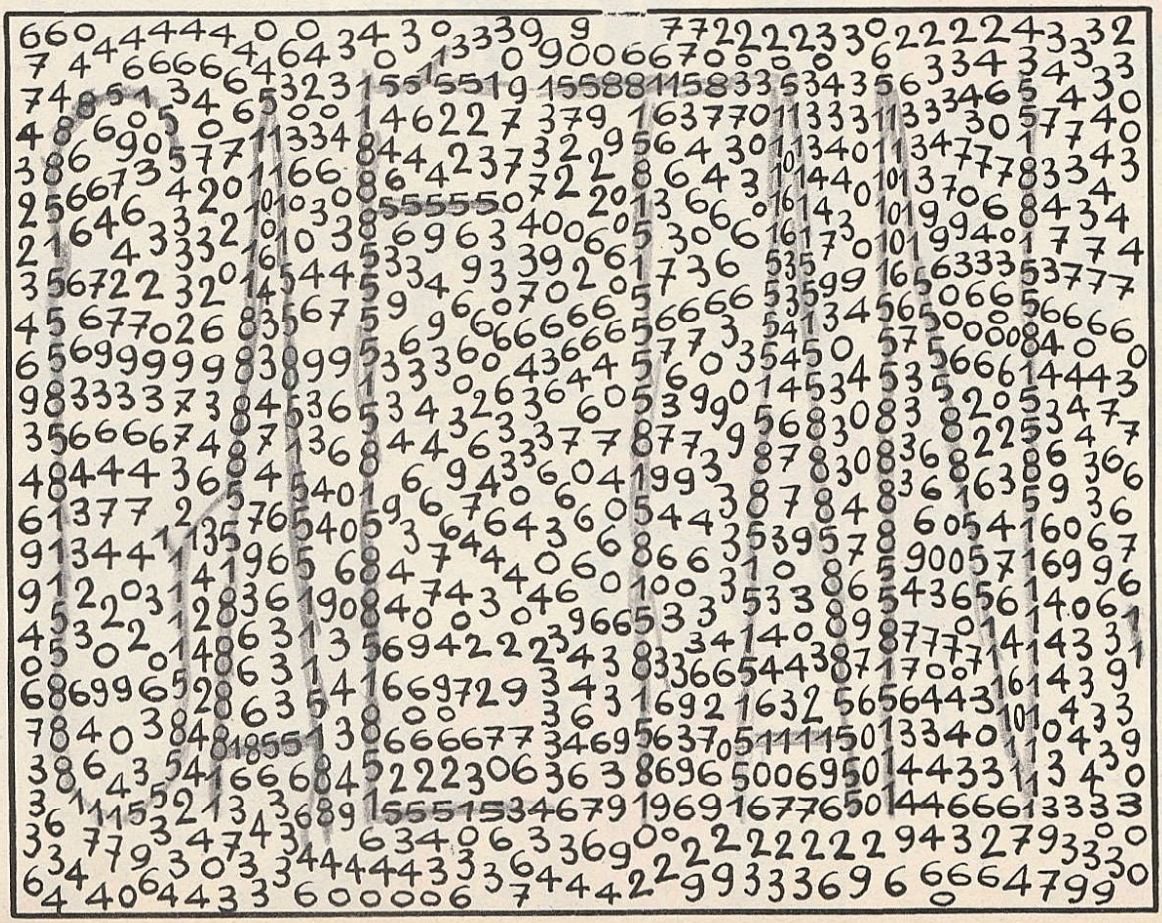
12 LA BONNE OPERATION

Saurez-vous résoudre ces 9 opérations en ajoutant soit X, + —, ou : dans les cases vides :

12 □ 7 □ 2 □ 5 □ 1 □ 2 = 17	
9 □ 6 □ 2 □ 8 □ 7 □ 6 = 21	8 □ 9 □ 7 □ 6 □ 2 □ 2 = 56
15 □ 5 □ 7 □ 9 □ 2 □ 6 = 21	1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5 □ 9 = 135
10 □ 10 □ 6 □ 16 □ 12 □ 5 = 105	56 □ 7 □ 4 □ 2 □ 3 □ 10 = 100
106 □ 5 □ 3 □ 2 □ 2 □ 25 = 1	20 □ 10 □ 6 □ 10 □ 25 □ 2 = 27

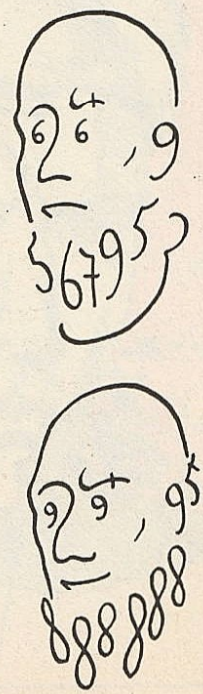
13.

Tracez un trait épais sur tous les chiffres 1, 5 et 8 et vous trouverez un prénom.



14.

Combien d'années séparent ces deux portraits d'un même homme sachant qu'il porte son âge sur son visage ?

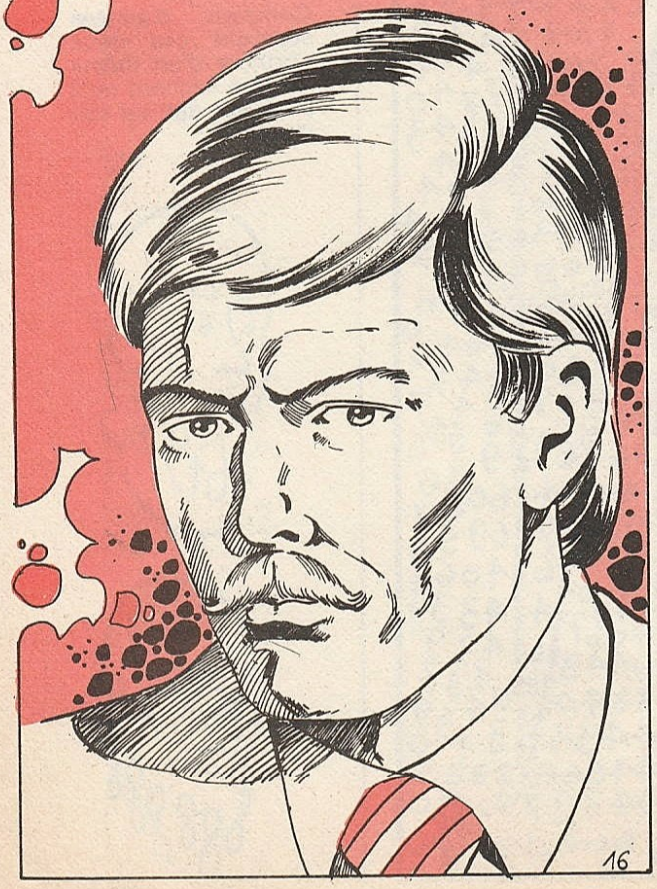


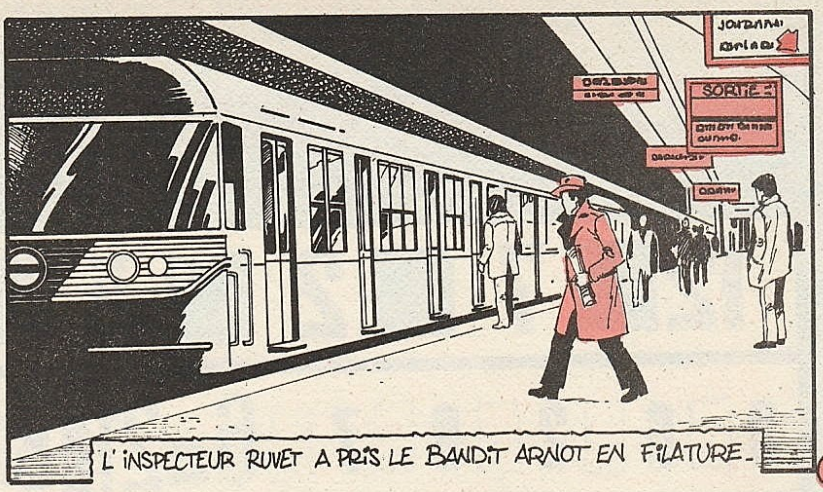
SOLUTIONS PAGE 72

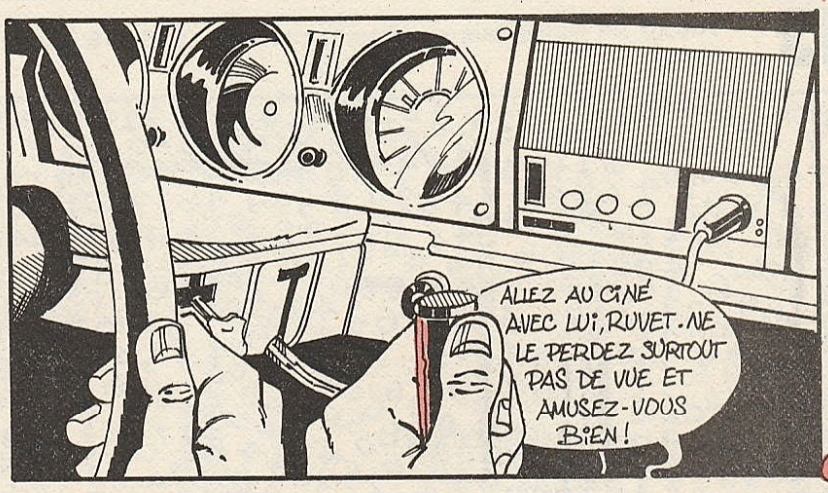
LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

FOND DE POCHE

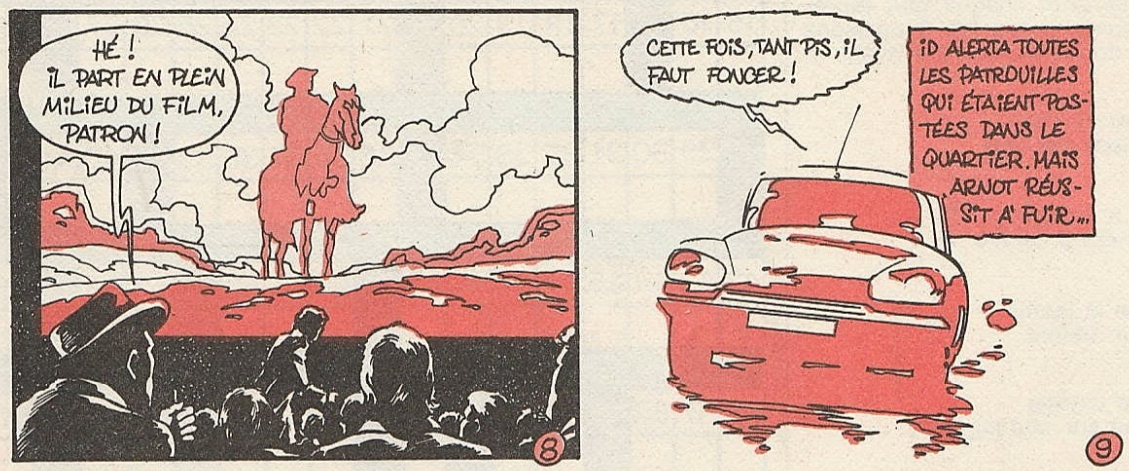
PAR GUY HEMPAY ET DID CONVARD

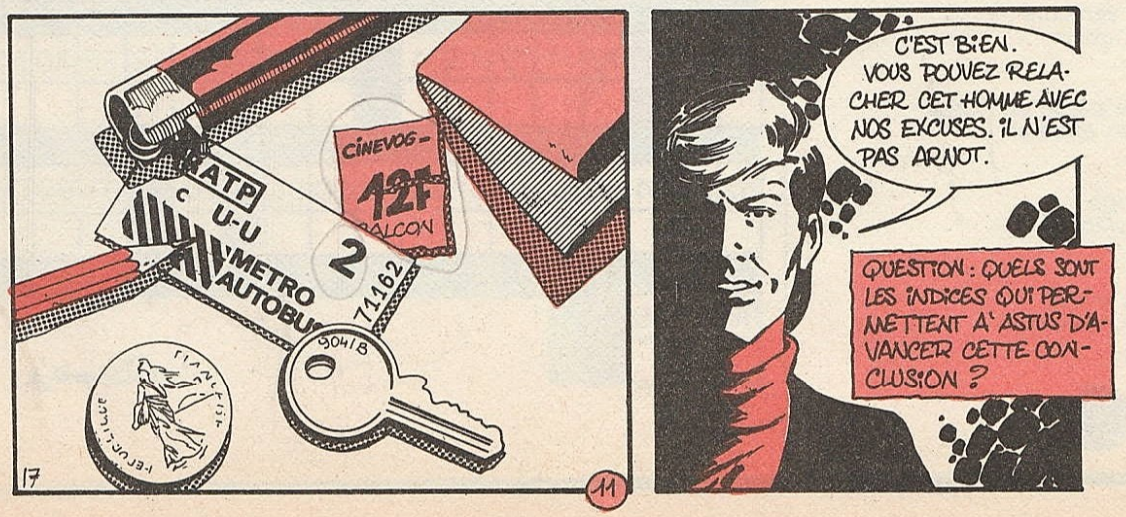






SOLUTIONS P.74





C'EST UN LUNDI

... le lundi 24 Septembre 1888 qu'était lancé à Toulon un curieux bateau. Il était destiné à naviguer sous l'eau grâce à un moteur électrique. C'était le premier sous-marin. Il s'appelait GYMNOTE comme le poisson qui vit dans les eaux douces de l'Amérique du Sud.

CHARADES

Devinez ces 8 charades dont chaque tout représente un poisson. Trouvez parmi les 8 poissons ceux qui vivent en eau douce et ceux qui vivent en eau de mer.

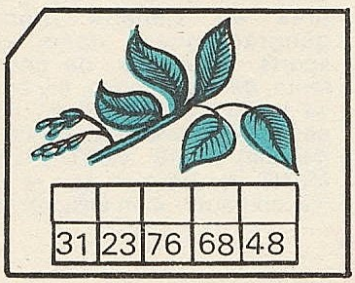
1. Mon premier contient de l'eau
   Mon deuxième contient des vins
   Mon tout est.............
2. Mon premier se fait à l'école
   Mon deuxième s'obtient à l'école
   Mon tout est............
3. Mon premier protège la jambe
   Mon deuxième est un textile
   Mon tout est...............
4. Mon premier est une voyelle
   Mon deuxième se fait sur une aiguille
   Mon tout est..............
5. Mon premier est un véhicule
   Mon deuxième n'est guère
   Mon tout est..............
6. Mon premier est une partie du corps
   Mon deuxième est un minéral
   Mon tout est............
7. Mon premier se mange
   Mon deuxième fait avancer
   Mon tout est...
8. A mon premier on s'arrête
   Sur mon deuxième on navigue
   Mon tout est.............

HISTOIRE POUR RIRE

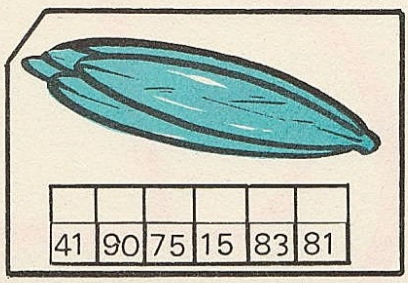
1	2	3	4	■	5	■	6	7	■	8	9	10	11	12	13	14
15	16	■	17	18	19	20	■	21	22	23	24	25	26	27	■	28
■	29	30	31	32	33	34	■	35	36	37	38	39	■	40	41	■
42	43	44	45	46	47	48	49	■	50	51	52	■	53	54	■	55
56	57	58	■	59	60	■	61	■	62	63	64	■	65	66	■	67
68	69	■	70	71	72	73	74	■	75	76	■	77	78	79	80	81
82	83	84	85	■	86	87	88	89	90	91	■	92	■	93	94	95
96	97	98	■													

SOLUTIONS PAGE 72

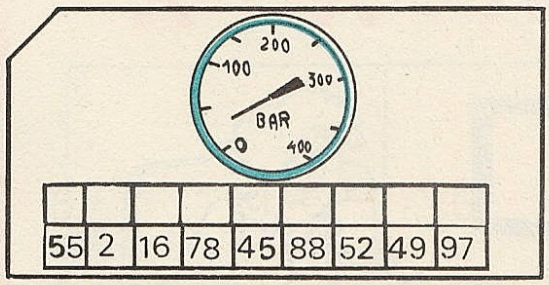
Pour découvrir le texte de cette histoire vous avez besoin des dessins ci-dessous. Commencez par deviner ce que chacun représente. Ecrivez dans les cases blanches situées sous le dessin les lettres du mot deviné. Vous reportez ensuite ces lettres suivant le numéro qu'elles portent dans les cases blanches correspondantes de la grille de la page gauche. Et riez...



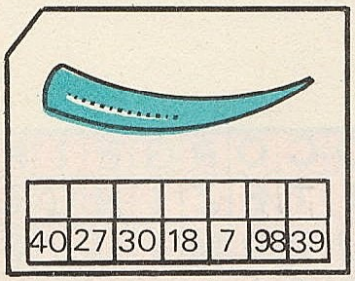
31	23	76	68	48



41	90	75	15	83	81

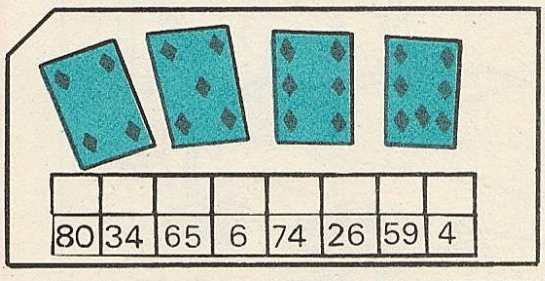


55	2	16	78	45	88	52	49	97

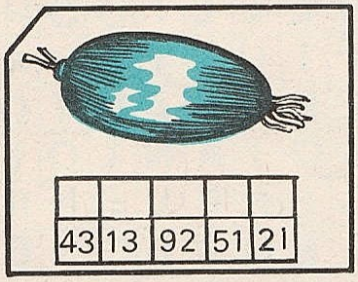


40	27	30	18	7	98	39

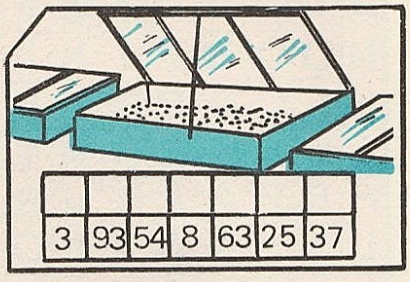
46	22	79	50	84	57	9	87	62



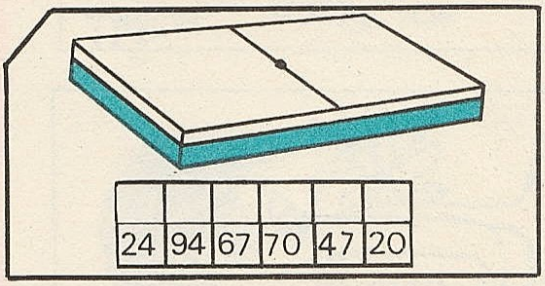
80	34	65	6	74	26	59	4



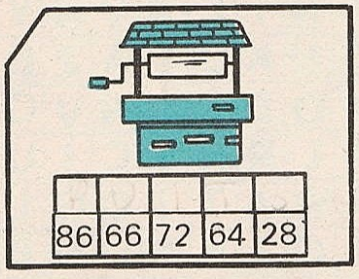
43	13	92	51	21



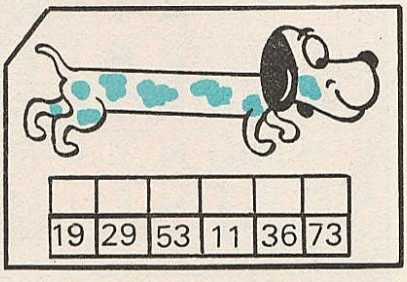
3	93	54	8	63	25	37



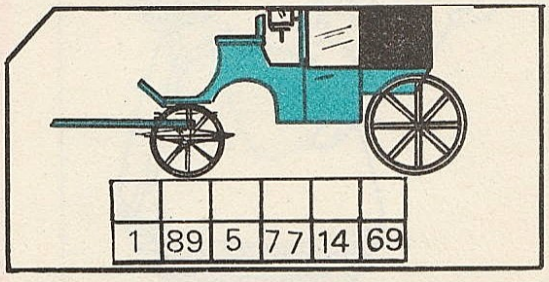
24	94	67	70	47	20



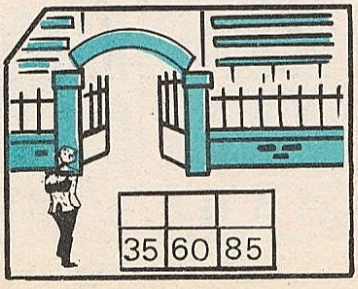
86	66	72	64	28



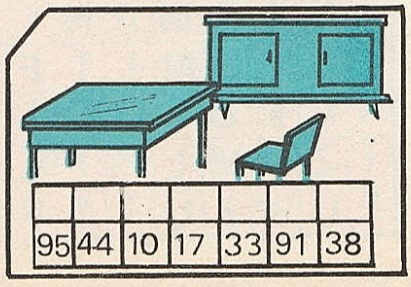
19	29	53	11	36	73



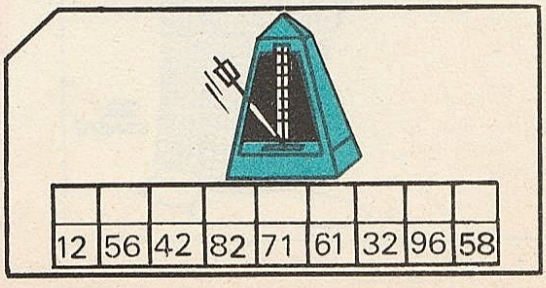
1	89	5	77	14	69



35	60	85



95	44	10	17	33	91	38



12	56	42	82	71	61	32	96	58

C'EST UN LUNDI

... le lundi 1er juillet 1867 que quelques colonies éparpillées sur le continent nord-américain s'unirent pour former un nouveau pays : le Canada.

HUMOUR

* * *

CHERCHEZ

dans cette grille 34 mots propres au Canada (noms géographiques, noms de sports, d'animaux, de chanteurs, de ressources). Il y en a 14 HORIZONTALEMENT (de gauche à droite et de droite à gauche) - 16 VERTICALEMENT (de haut en bas et de bas en haut) - 4 en OBLIQUE.

O	L	E	M	M	I	N	G	D	C	O	R	G	E	I	K
E	O	W	R	A	Q	U	E	T	T	E	Z	I	N	G	L
L	U	C	A	R	I	B	O	U	P	R	M	J	U	L	F
A	P	H	R	P	T	W	E	G	E	L	L	I	U	O	H
N	Q	O	D	F	I	X	L	F	T	U	T	Y	T	U	A
K	C	C	U	R	W	T	B	E	R	T	R	A	M	T	D
I	U	K	H	R	A	M	I	S	O	I	A	N	L	O	L
H	R	E	P	A	S	V	S	C	L	N	P	V	O	N	R
L	L	Y	R	D	S	F	O	A	E	H	P	E	C	H	E
E	I	T	T	A	J	S	N	I	N	I	E	P	V	N	Y
C	N	Z	O	P	B	J	E	D	N	K	U	T	A	Z	B
L	G	H	R	R	O	L	K	M	O	E	R	J	N	V	O
E	P	M	O	N	T	R	E	A	L	R	K	L	C	I	U
R	D	P	T	H	F	I	G	A	W	A	T	T	O	G	L
C	R	N	O	N	T	O	R	I	O	L	K	N	U	N	E
T	B	R	R	M	A	N	I	T	O	B	A	S	V	A	A
E	I	N	O	M	I	T	F	C	M	E	N	K	E	U	U
R	C	E	B	E	U	Q	J	D	W	R	P	I	R	L	P
I	Z	O	M	L	K	I	K	L	P	T	F	L	R	T	O
E	U	W	Z	U	T	S	R	M	O	A	N	O	R	U	H

G. Bernier

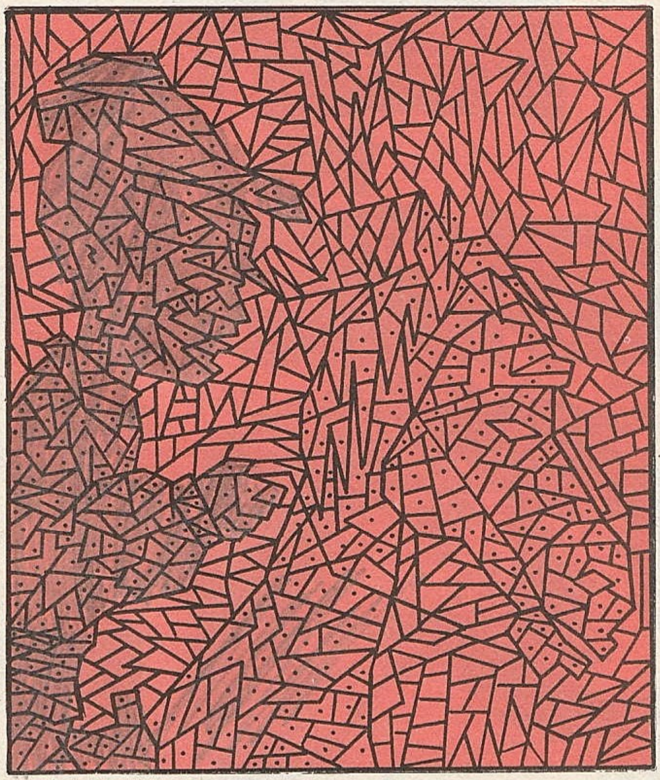
... le lundi 3 Janvier 1785 que naissait Jacob Grimm. Avec son frère Wilhem, ils écrivirent de nombreux contes...

SOLUTIONS PAGE 72

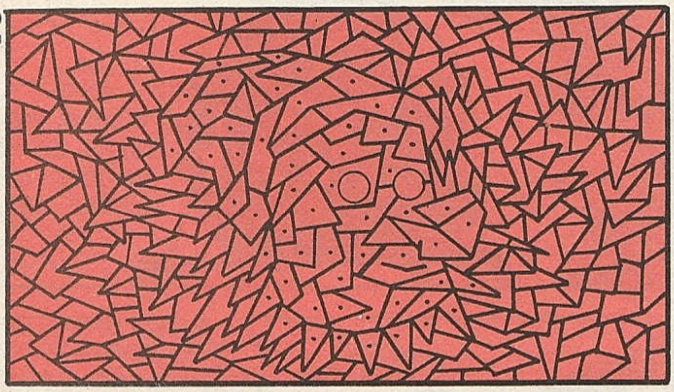
QUI ?

Qui se cache dans ces 5 dessins ? Noircissez les cases comprenant un point, vous verrez apparaître 5 héros de contes, écrits par les frères Grimm ?

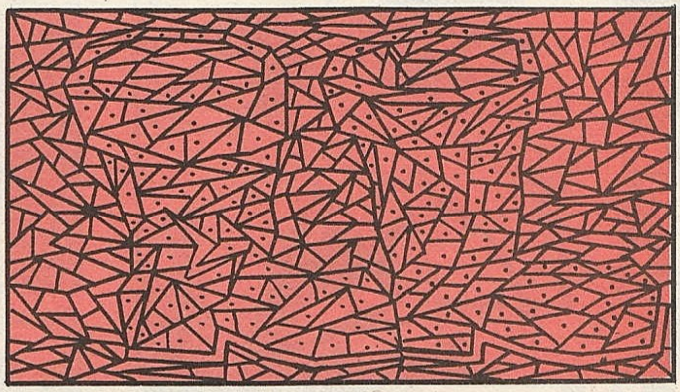
1



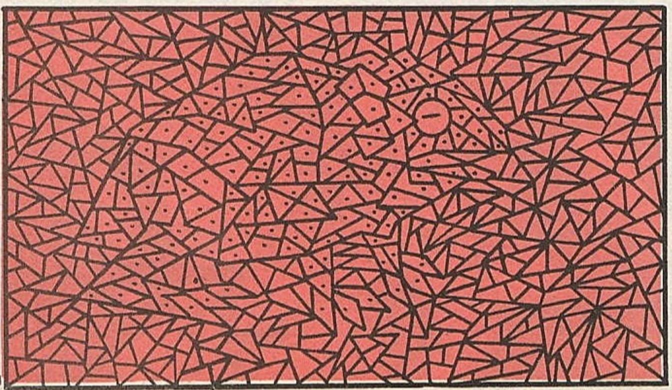
2



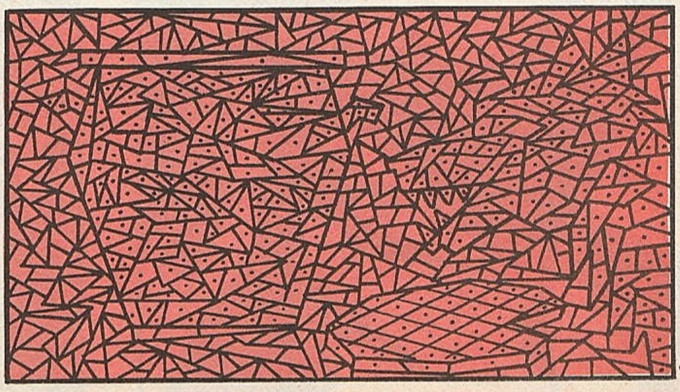
3



4

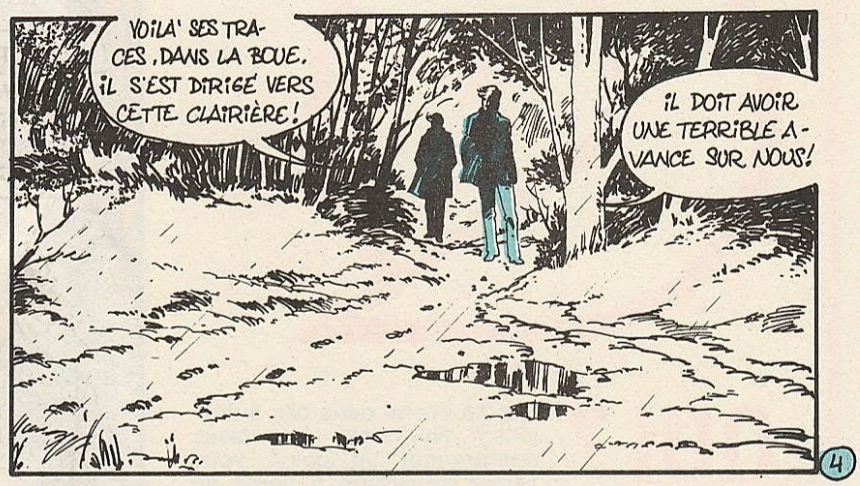


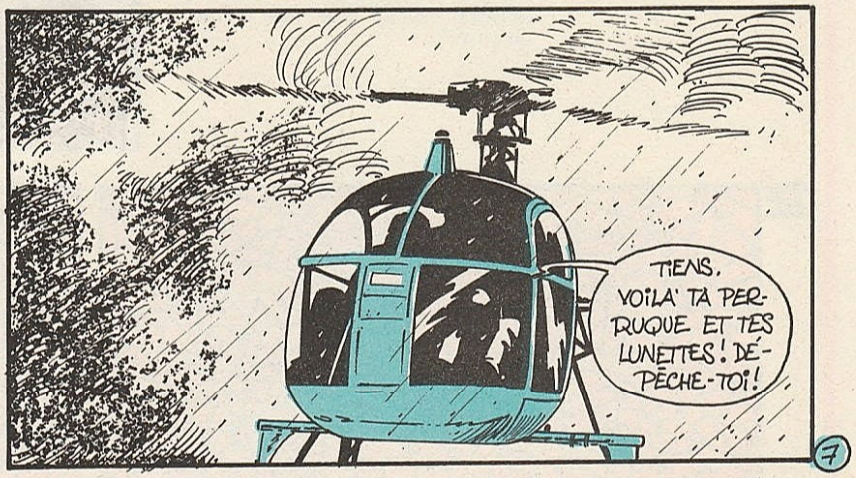
5



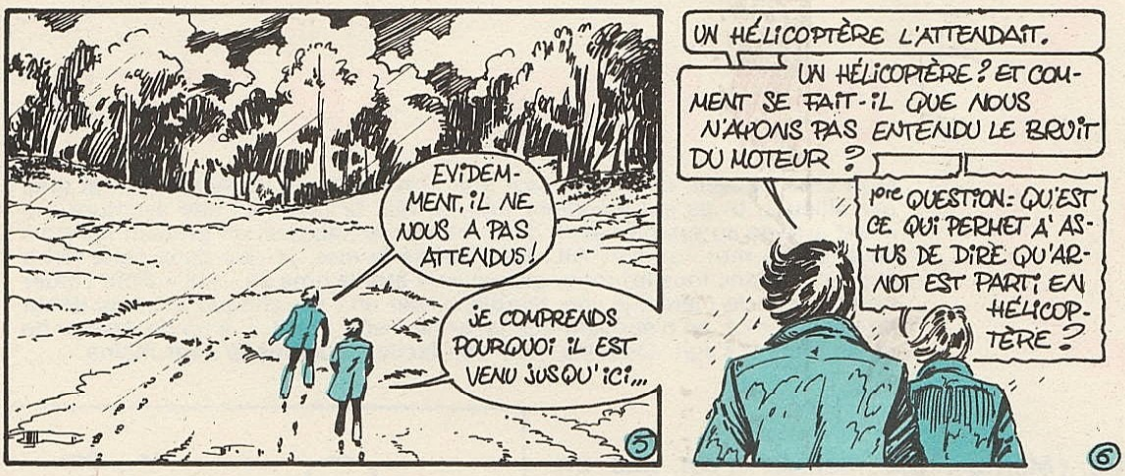
CHANGEMENT DE VISAGE

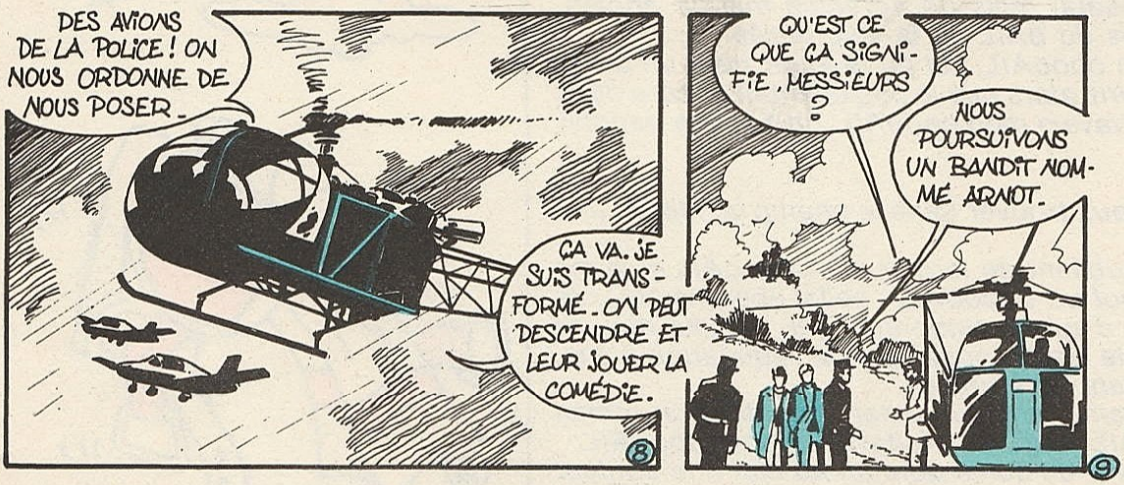
PAR HERMAN & CONVARD





SOLUTIONS P.74





C'EST UN MARDI

... le mardi 31 mars 1846 que parut dans un journal anglais une annonce assez curieuse. C'est du texte de cette annonce que s'est inspiré un rédacteur de JOKER.

DES RIMES EN "AIL"

Mon cher neuveu, comme je sais que tu rimes assez agréablement et que, par ailleurs, tu es extrèmement futé, je vais te raconter une aventure qui m'est arrivée au premier avril, dans mon style habituel, en prenant les trois voyelles du mot « avril » : AIL. En d'autres termes, je vais dans cette lettre laisser en blanc tous les mots qui peuvent être la rime de « AIL ». Pour t'aider un peu tout de même, je vais remplacer par un « O » chaque lettre du début de chaque mot, en n'écrivant que la terminaison : « AIL ». A toi de deviner de quels mots il s'agit. Certains sont très faciles, d'autres le sont moins.

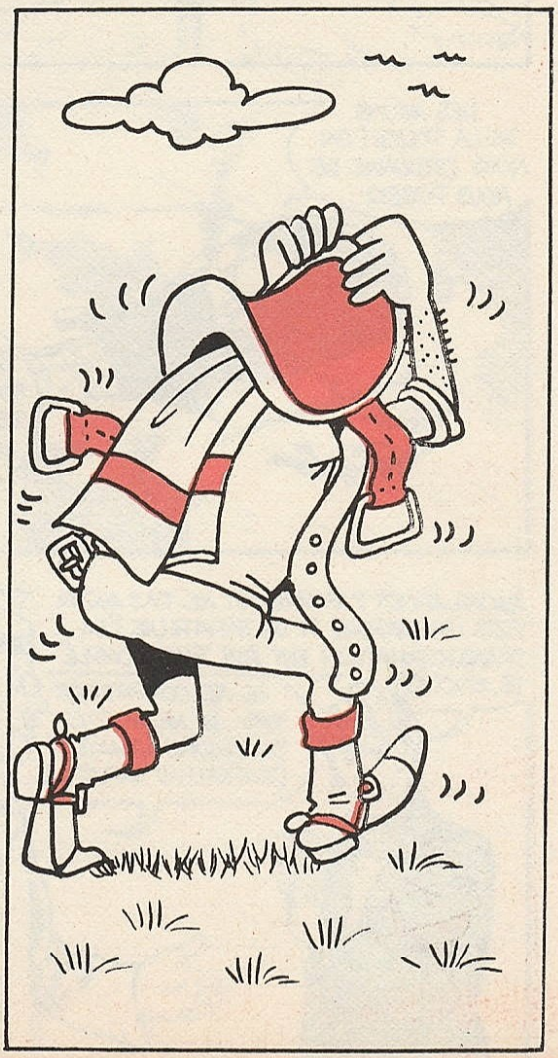
Mon Cher neveu,

J'habite à ooooooAIL (Marne). Ma maison n'est pas un oooAIL de prince oriental mais un agréable manoir ancien, malheureusement près du oAIL de la voie ferrée.
Grâce au fruit de mon ooooAIL, j'ai pu le louer pour un oAIL.
Hier matin, premier avril, alors que le coq chantait encore dans son oooAIL, je vois à travers mon ooooAIL, un homme franchir le ooooAIL.

Il m'annonce que je peux trouver dans le champ de Martin une centaine d'ânes.
Je pars aussitôt, en oubliant de fermer mon ooooAIL et je me mets en route avec tout un oooooAIL : selle, éperons etc... Je rencontre sur le oAIL d'autres personnes qui, comme moi, se rendaient au champ de Martin pour faire de l'équitation à âne, ce qui est plus reposant qu'à cheval.
Nous étions une centaine, presque autant que dans un roman de oooooo oo ooooAIL, bref, un véritable ooooooooooAIL.
Il faisait beau et le lever du soleil donnait au ciel une couleur oooAIL surmontée d'une lueur ooAIL.
Quand nous arrivâmes dans le champ de Martin, il n'y avait rien ! Rien qu'un énorme ooooooooAIL au milieu du champ. Et aussi, un plus énorme encore poisson d'avril, comme tu vas voir.

Car l'homme qui m'avait visité à l'aurore est venu vers nous et nous a dit : « Comme vous avez été assez sots pour me croire, vous m'avez donné raison : il y a bien ici une centaines d'ânes, et c'est vous ! »

Comme nous étions au premier avril, chacun a bien pris la chose et est rentré au ooooAIL en riant. Hélas, au retour, le temps a changé : il a plu. Et j'ai moins ri quand j'ai vu que l'eau était entrée dans ma cave par le oooooAIL.
Je t'embrasse mon cher neveu, et te dis à bientôt.
Ton oncle Onésime



SOLUTIONS PAGE 72

LEURS MÉTIERS

Parmi les cent personnes réunies sur le champ de Martin, en voici 10. Quel est le métier de chacune ? La façon dont elle est habillée ne vous donne aucune précision. C'est grâce à la phrase qu'elle prononce que vous découvrirez son métier. Par exemple, le N° 1 est cordonnier, l'alène est un poinçon dont il se sert pour percer le cuir.

DEVINETTES

1. Pourquoi les repasseuses n'ont-elles jamais d'indigestion ?

2. Pourquoi un plongeur, dans un restaurant, est-il supérieur à un astronome ?

4. Quel est le comble de la grandeur pour un spécialiste des cordes vocales ?

5. Quel est le comble du succès pour un maître nageur ?

6. Quelle ressemblance y a-t-il entre un peintre et un coiffeur ?

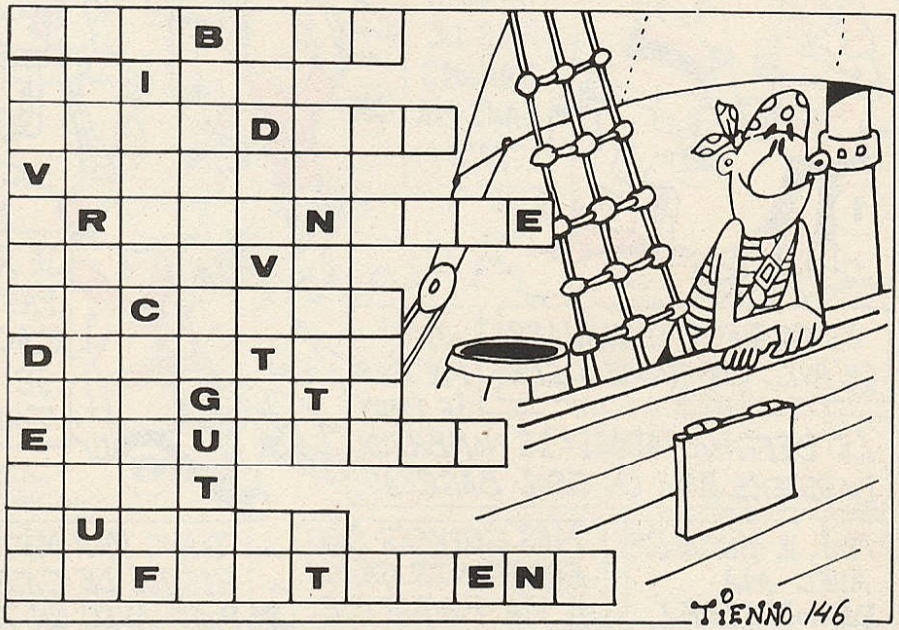
C'EST UN MARDI

... le mardi 12 janvier 1773 que naissait à St-Malo.... qui plus tard fit la course contre les Anglais.

8 SON NOM ?

Avez-vous deviné le nom de ce corsaire français ?
Oui, alors écrivez verticalement son prénom et son nom en tenant compte des lettres écrites. Puis cherchez les 13 mots qui sont des termes de marine. Vous n'avez pas trouvé ? Devinez les 13 mots d'après les définitions et le nom du corsaire apparaîtra.

Côté du navire
Pièce de toile
Assaut
En travers du mât pour orienter la voile
Voile de l'arrière
A l'avant de la quille
Réunion de navires de guerre
A l'arrière du navire
Bâtiment à 3 mâts
Pour accéder à la cale
Plancher fermant la coque
Voile carrée
Louage d'un navire



— Comment, à minuit, vous travaillez encore ?
— Il le faut bien Monsieur, car comment mettrais-je mes affaires à jour si je n'y passais mes nuits...

— Tiens, tu as un nœud à ton mouchoir. C'est pourquoi ?
— C'est ma femme qui me l'a fait pour que je pense à poster sa lettre
— Et tu l'as fait ?
— Non, elle a oublié de me donner la lettre...

Annette, six ans, grandit beaucoup. Un matin, elle vient se plaindre à sa mère :
— J'ai mal dans ma jambe
— C'est parce que tu grandis, ma chérie.
Annette reste silencieuse un instant puis :
— Alors, si mon autre jambe ne me fait pas mal, elle va rester petite ?

*

... le mardi 28 Février 1888 que Dunlop expérimentait le 1er pneu en caoutchouc.

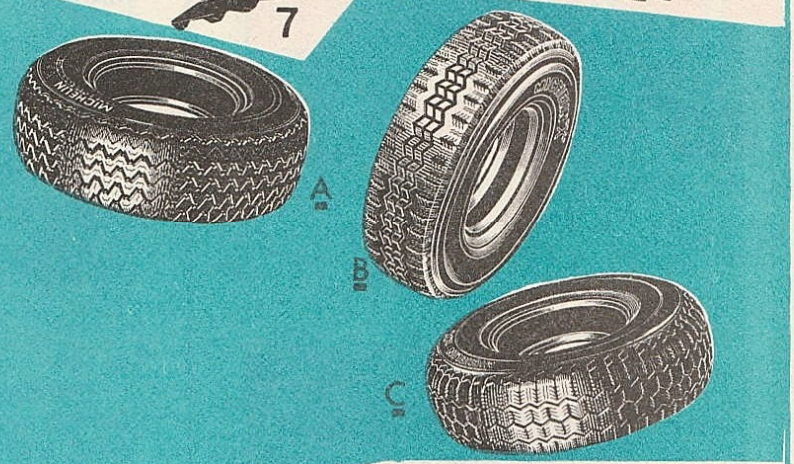
SOLUTIONS PAGE 72

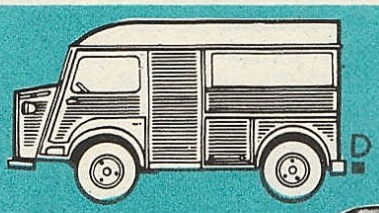
JEUX DE PNEUS

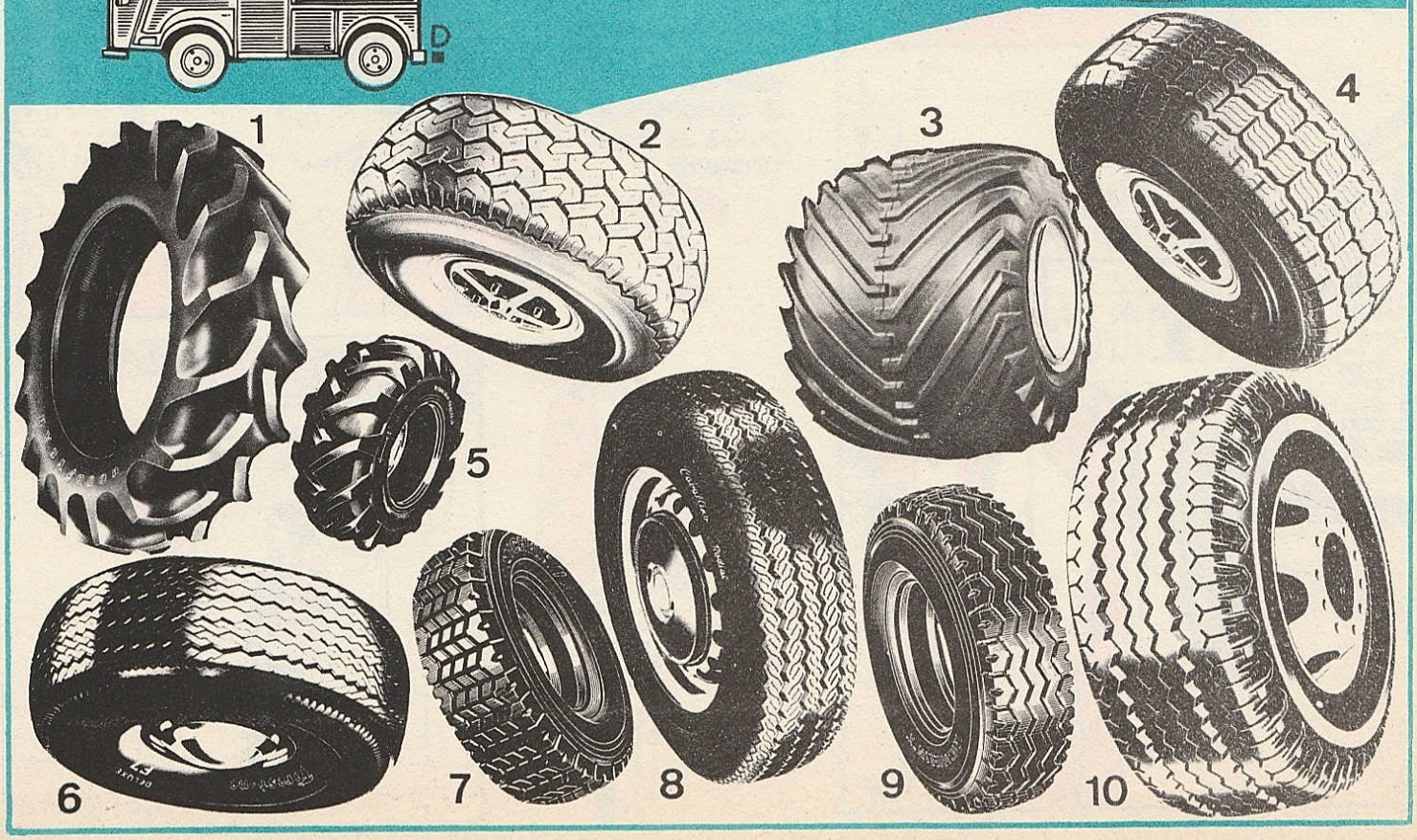
1 Ces morceaux qui vous sont présentés à la manière d'un puzzle doivent vous permettre de reconstituer le pneu. Attention, il y a un morceau en trop. Lequel ?

2. Quel est le pneu le plus proche de la voiture ?

3. Voici 10 pneus. Classez-les par ordre de grandeur en commençant par le plus petit.







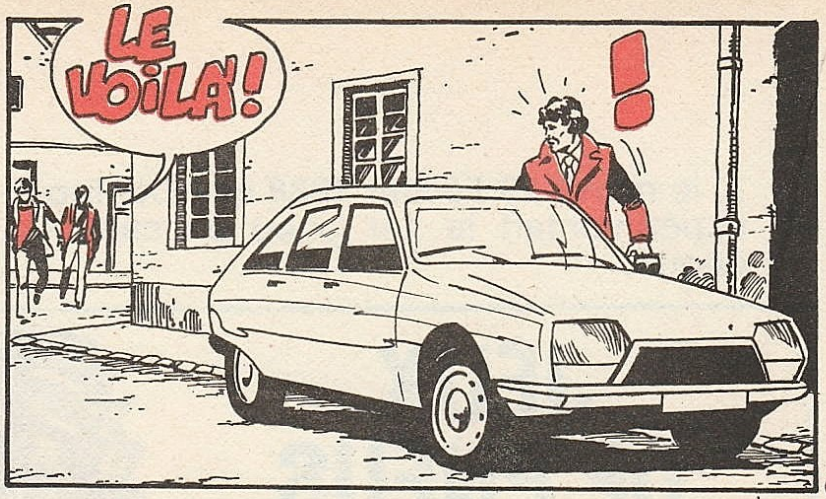
G. Bernier

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

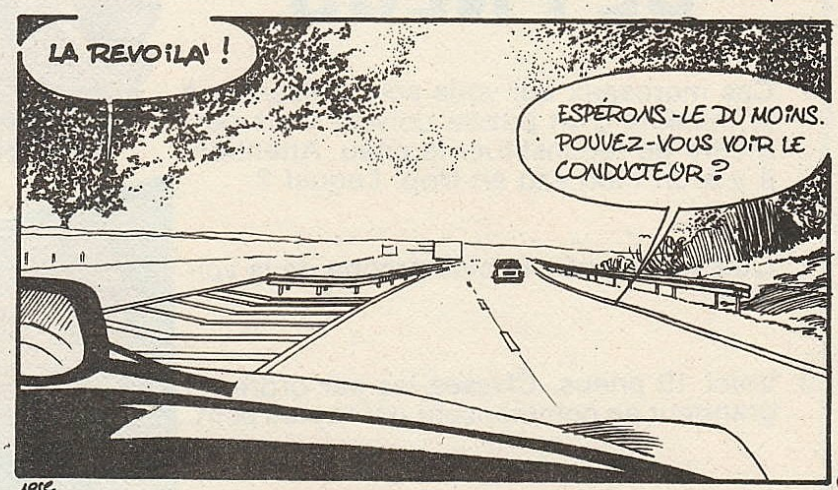
POUR FAIRE PARLER ARNOT

PAR GUY HEMPAY et DID CONVARD.

SITÔT ARRÊTÉ, ARNOT EST PARVENU A' S'ÉVADER. ID ET ASTUS RETROUVENT SA PISTE DANS UNE PETITE LOCALITÉ, A' 60 Km. DE PARIS...



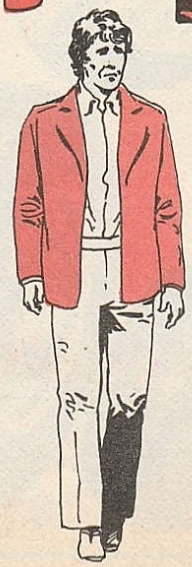
1



4

1ère QUESTION

COMMENT ID PEUT-IL DÉDUIRE, SANS S'APPROCHER DE LA VOITURE ET SANS POUVOIR IDENTIFIER LE CONDUCTEUR, QU'ILS SE SONT TROMPÉS ?



QUELQUES JOURS PLUS TARD...

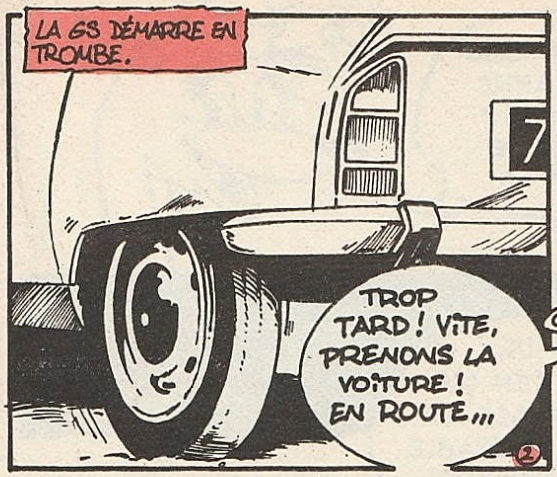
J'EN AI ASSEZ D'ÊTRE TRAQUÉ PAR LA POLICE, JE ME CONSTITUE PRISONNIER. APRÈS TOUT, ON N'A QUE PEU DE CHARGES RETENUES CONTRE MOI. ET, AVEC UN BON AVOCAT, JE M'EN TIRERAI AU MINIMUM!

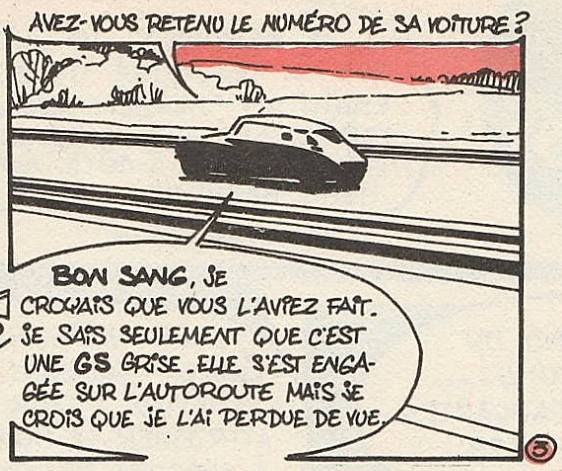
7

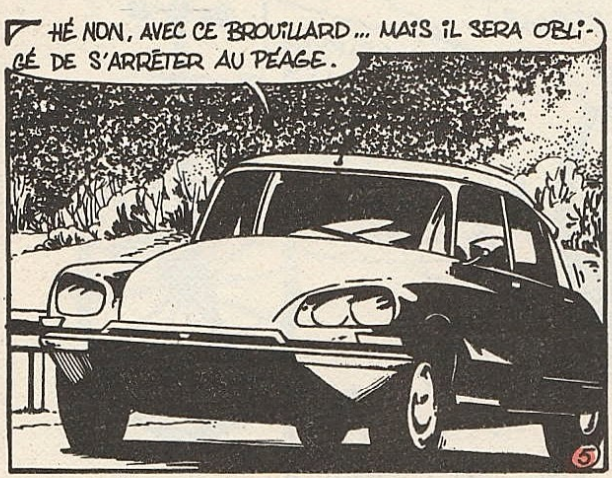
IL A POUR COMPAGNON DE CELLULE UN NOMMÉ PHILIBERT.

10

SOLUTIONS P.74

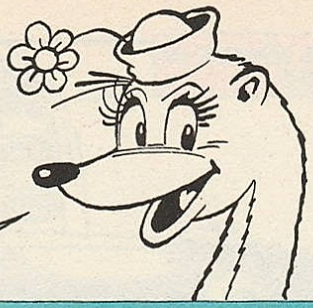






C'EST UN MERCREDI

...LE MERCREDI 10 JUIN 1896 QUE FUT INAUGURÉ UN BIZARRE ENGIN DIT "TANDEM SOCIABLE" PERMETTANT AUX AMOUREUX DE PÉDALER CÔTE À CÔTE SUR LA MÊME MACHINE.



TiPi

CE N'EST PAS DU TRAVAIL, VOYONS !... TOUTES VOS PANCARTES SONT MÉLANGÉES !

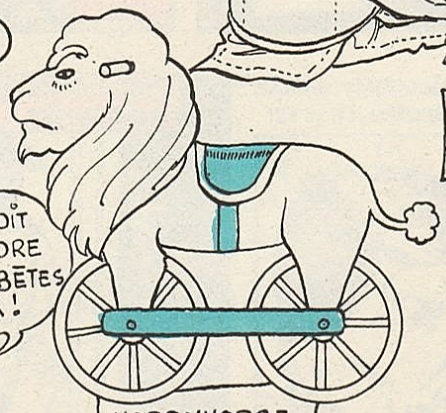
LES LECTEURS DE JOKER SAURONT BIEN LES REMETTRE À LEUR PLACE ET ATTRIBUER LE NOM VÉRITABLE À CHACUNE DE CES MACHINES AVEC OU SANS PÉDALES !

VÉLOCIPÈDE À PÉDALES

1

IL FAUT ÊTRE ACROBATE POUR MONTER LÀ DESSUS !

4

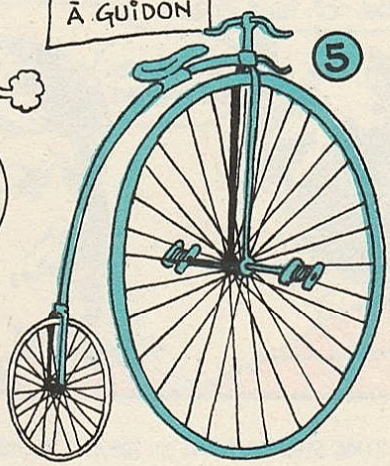


ÇA DOIT MORDRE CES BÊTES LÀ !

HOBBYHORSE

BICYCLE À GUIDON

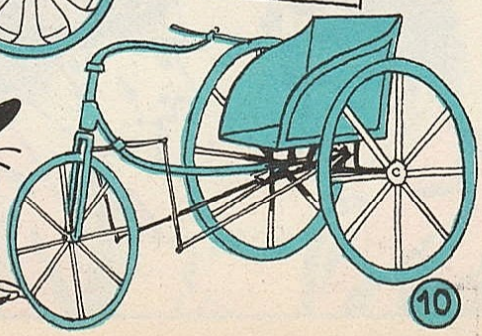
5



9

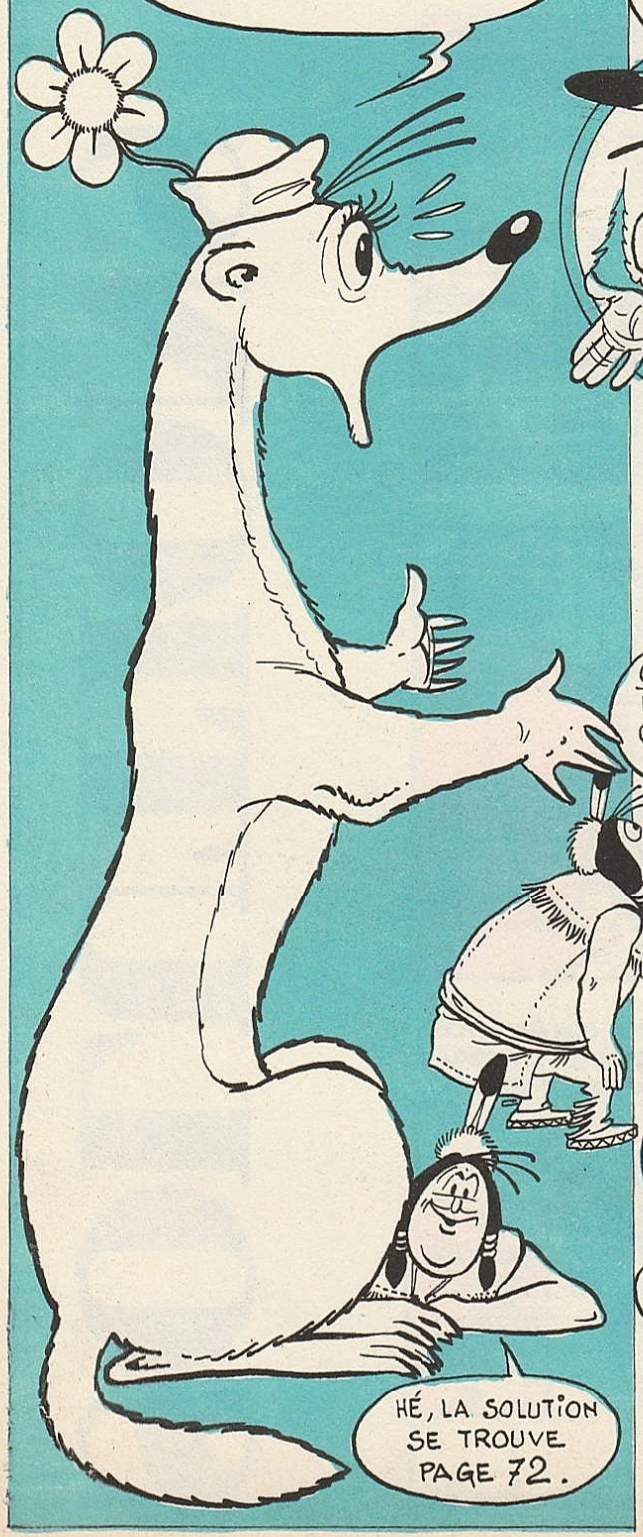
CÉLÉRIFÈRE

TRICYCLE FLOTTANT



ET LE CARBURATEUR ? OÙ IL EST, LE CARBURATEUR ?

10



HÉ, LA SOLUTION SE TROUVE PAGE 72.

ARRÊTEZ ! C'EST UN OBJET UNIQUE !.... C'EST FRAGILE !.... ARRÊTEZ !

CE TANDEM SOCIABLE EST ÉPATANT !!!

SI TU PÉDALAIS UN PEU, IL LE SERAIT ENCORE PLUS, ÉPATANT !...

DES EXPOSITIONS

2

DRAISIENNE

MOI J'ADMIRE CE MODÈLE.

1ère BICYCLETTE

3

ÇA MANGE MOINS QU'UN CHEVAL... MAIS ÇA NE VA PAS AUSSI VITE !

MONOCYCLE

7

DRAISIENNE À LEVIERS

8

TRICYCLE

6

ÇA DOIT CONSOMMER AU MOINS 20 LITRES AUX CENTS, UN BOLIDE PAREIL !!!

GRAND BI ARAIGNÉE

C'EST UN TRACTEUR CE TRUC-LÀ ?

BICYCLE À MANIVELLE.

12

11

IL FAUT QUE JE VOUS DISE... NOUS AVONS FAIT UNE FARCE À BELETTE... NOUS AVONS EXPOSÉ QUELQUES ENGINS DE NOTRE INVENTION... ILS N'ONT JAMAIS EXISTÉ...

C'EST UN MERCREDI

... le mercredi 1er septembre 1876 que naissait à Chicago Edgar Rice Burroughs. En 1912 il écrivait « TARZAN SEIGNEUR DE LA JUNGLE », Tarzan, le héros dont les nombreuses aventures furent et sont toujours célèbres.

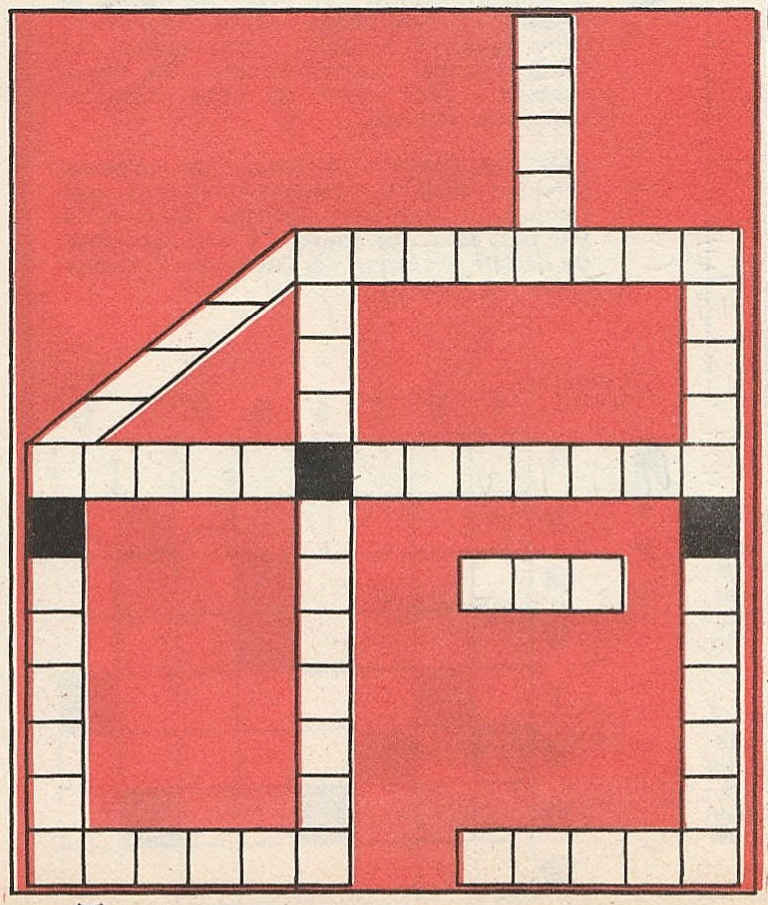
QUEL CHEMIN ?

Quel chemin prendra Tarzan pour sortir de la jungle ?

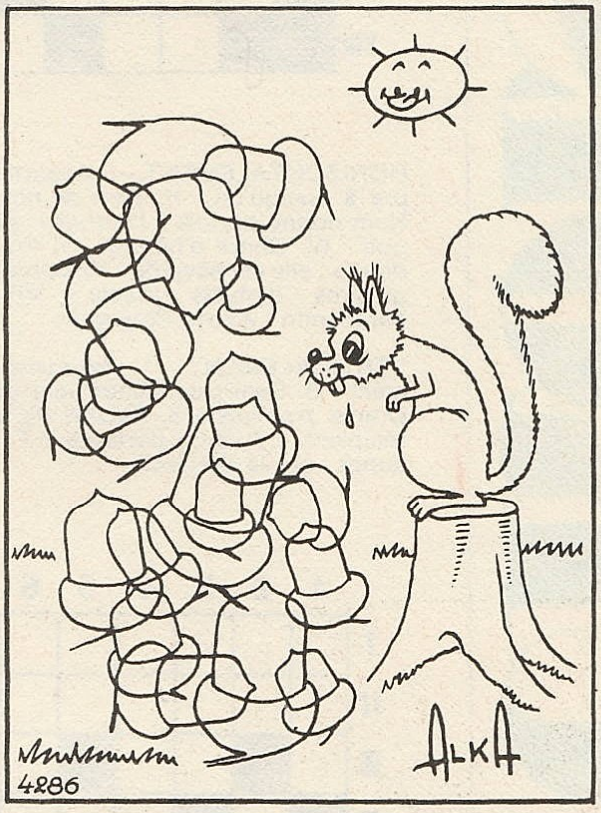
SOLUTIONS PAGE 72

LA MAISON DES 13

Ils sont 13 à habiter cette maison. Sur les pierres restées blanches ils veulent inscrire leurs noms. Comment feront-ils en sachant que toute case commune à deux noms doit contenir la même lettre ? Voici leurs noms :
LUC, ROGER, LOUIS, EMILE, JACQUES, VIVIANE, MARC, THOMAS, VICTOR, HENRI, MARCEL, MATHILDE, ROBERT.



Les 13 ont trouvé dans la forêt un écureuil qui a amassé une provision de glands. Combien y en a-t-il ?



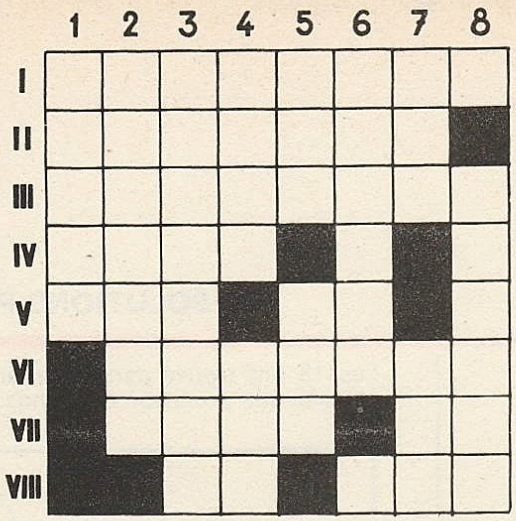
HUMOUR

A la terrasse d'un café, un homme raconte qu'à sa naissance il était chétif.
— Jusqu'à l'âge de sept ans, on m'a élevé dans du coton...
Un silence et des sourires incrédules accueillent sa remarque.
— Vous ne me croyez pas ? Tenez, regardez mes oreilles, il y en a encore dedans.....

Ce mardi matin, dans une école marseillaise, il y a classe de sciences. Le professeur interroge :
— Qui peut me dire d'où vient le sucre ?
— De la canne à sucre, répond Denis
— Bien, et la bière ?
Sans hésiter Denis répond :
— De la Cannebière !

Lucette voit pour la première fois peser sa petite sœur qui est un bébé de deux mois. Affolée, elle hurle :
— Maman... ce n'est pas pour la vendre...

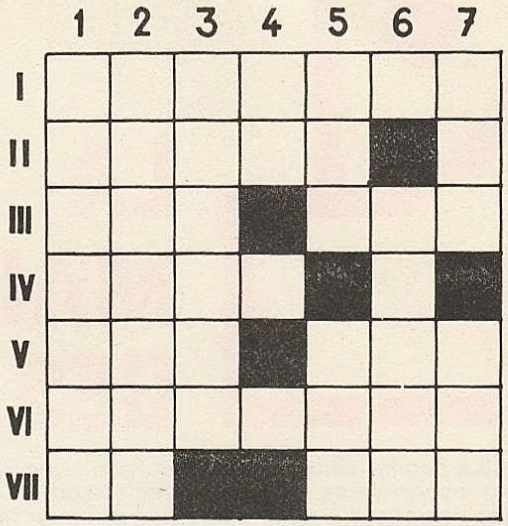
MOTS CROISÉS



1

HORIZONTALEMENT.- I. Sert à nettoyer - II. Donner une estimation - III. Font preuve d'esprit créateur - IV. Fleuve d'Irlande - V. Général sudiste ; vieille langue - VI. S'écouler - VII. Met de l'ordre ; note de musique - VIII. Conjonction ; génie nordique.

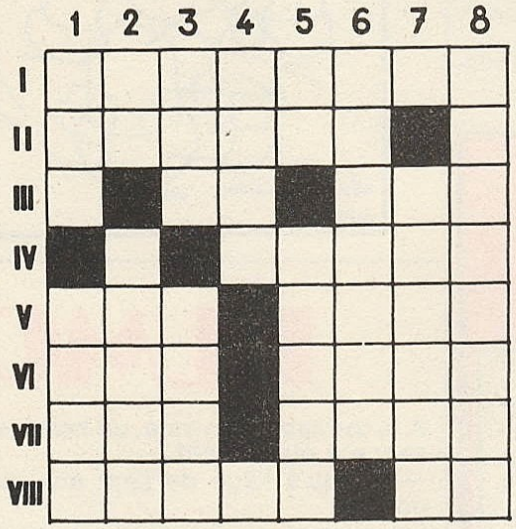
VERTICALEMENT.- 1. Se produit à la fin de l'hiver - 2. Point le plus haut du globe - 3. Travaillent les peaux - 4. Prophète ; trois en romain - 5. Le cheval le fit ; un anglais - 6. De premier choix - 7. Vieille colère ; possédés - 8. Ville de l'ancienne Grèce.



2

HORIZONTALEMENT.- I. Appartient en propre à quelqu'un - II. Titre de noblesse - III. Nom donné parfois à l'aurochs ; génie nordique - IV. Genre d'hôpital - V. Poisson d'eau douce ; elle est bavarde - VI. Perceptions imaginaires d'objets irréels - VII. Sur un parchemin ; arrose Perpignan.

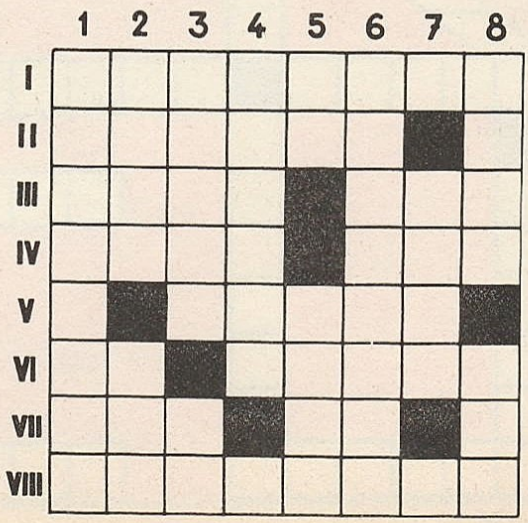
VERTICALEMENT.- 1. Excessive - 2. Lieu idéal - 3. Celles de Nîmes sont célèbres - 4. Drame japonais - 5. Recueil de bons mots ; récipient - 6. Bien portante - 7. Espace de temps ; sur la boussole.



3

HORIZONTALEMENT.- I. Nos espoirs le deviennent parfois - II. Prend ce qu'il a de meilleur - II. Fêté chaque année ; négatif - IV. Arme de jet - V. A éviter ; souvent juvénil - VI. Canton suisse ; comme l'ânon - VII. Roue ; essayer - VIII. Ville au nord d'Anvers ; consonne doublée.

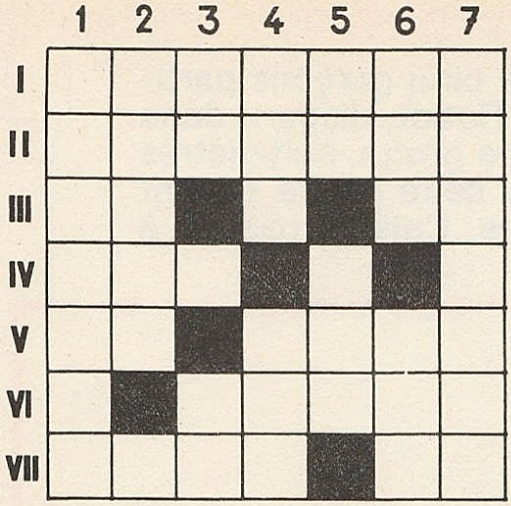
VERTICALEMENT.- 1. Désert de pierrailles saharien ; fruit - 2. Démonstratif inversé ; corrompus - 3. A un beau plumage ; attachas - 4. Pas bon pour une course - 5. Note inversée ; un certain est laveur - 6. Obstinés - 7. Consacrées - 8. Odeurs.



4

HORIZONTALEMENT.- I. Ranime - II. Un peu plus haute - III. Se nourrit de végétaux ; prénom féminin - IV. Gaz rare ; mesure agraire - V. Protège du soleil - VI. Outil de l'architecte ; chaîne montagneuse de l'Amérique du Sud - VII. Supprime totalement ; démonstratif - VIII. Précise.

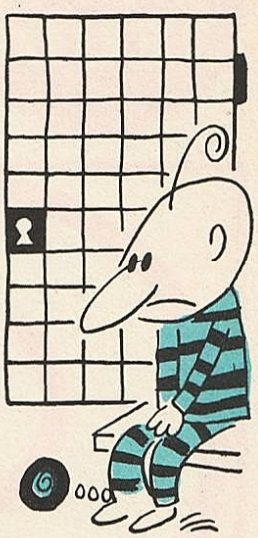
VERTICALEMENT.- 1. Variété de pomme - 2. Choisie ; pas nous - 3. Moyens de transports ; phonétiquement ; arme blanche - 4. Agita l'air autour - 5. En plein œil ; très petite quantité - 6. Les vieilles maisons en ont - 7. Bord d'un bois - 8. Grand voyageur antique ; transpire.



5

HORIZONTALEMENT.- I. Farces - II. Passe au peigne fin - III. Coutumes ; pronom personnel - IV. Partie de la tête - V. Fin d'infinitif ; possèdera - VI. Armature d'une selle - VII. Facile ; début d'idée.

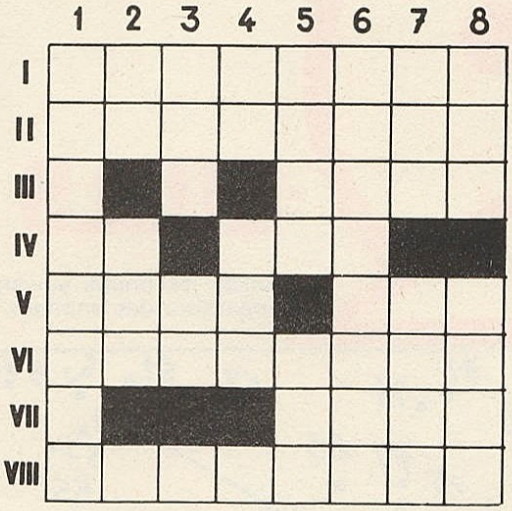
VERTICALEMENT.- 1. Deviendra doré - 2. Source lumineuse - 3. Possessif inversé ; carte - 4. Suit parfois « ci » ; cent mètres carrés - 5. Chaque région a les siens ; prénom masculin - 6. Levant ; règne - 7. Ile danoise de la mer Baltique.



6

HORIZONTALEMENT.- I. Délicieux - II. Col alpin - III. Fleur - IV. Débute un sceau ; fleuve - V. Vêtement indien ; armée ancienne - VI. On peut l'avoir pour certains aliments - VII. Nid d'aigle - Colorées.

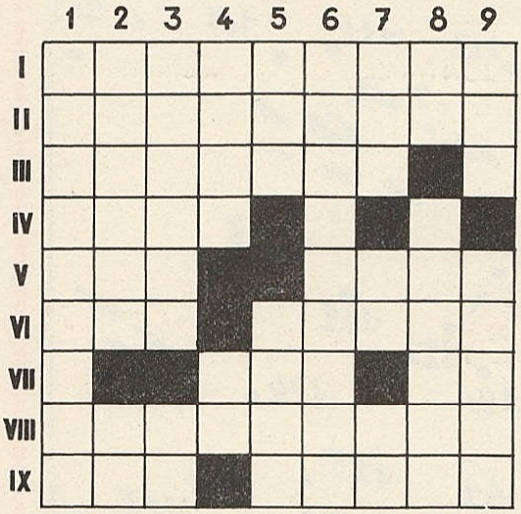
VERTICALEMENT.- 1. Faisant - 2. Moitié d'un cheval pour un enfant ; durillon - 3. Exclamation espagnole ; phonétiquement fruit - 4. Participe gai ; ne dit pas la vérité - 5. Pratique quand il pleut ; la petite danse - 6. Science de la vie - 7. Article ; seigneur - 8. Epoque ; petites chevilles sportives.

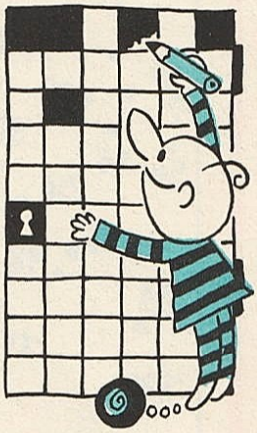


7

HORIZONTALEMENT.- I. Passée à l'état de vapeur - II. Aime avec excès - III. Réduit - IV. Fais quelque chose - V. On peut tomber dessus ; pays - VI. Tente ; revenu annuel - VII. On connaît sa flute ; conjonction - VIII. Le jour l'est vers le soir - IX. Transpire ; abri pour vacanciers.

VERTICALEMENT.- 1. Dorment souvent à la belle étoile - 2. Proverbes ; en Seine-Maritime - 3. De secours, elle s'occupe des cas urgents ; démonstratif - 4. Monnaies nordiques ; indique une phase de la lune - 5. Rongeur ; rée - 6. Habite un pays d'Europe - 7. Possessif ; pour une grande route ; période de temps - 8. D'un auxiliaire ; ne réussissent pas - 9. Légume ; sans bavure.

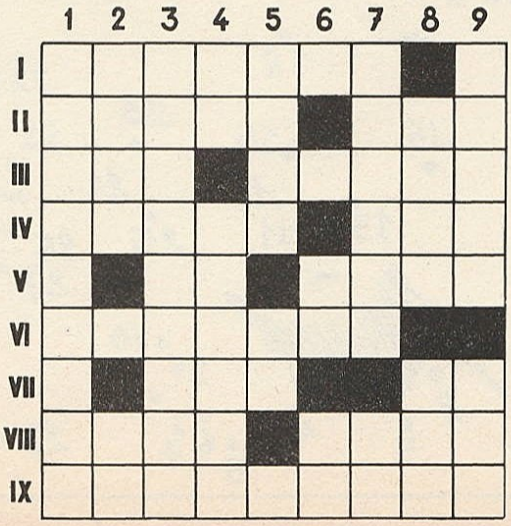


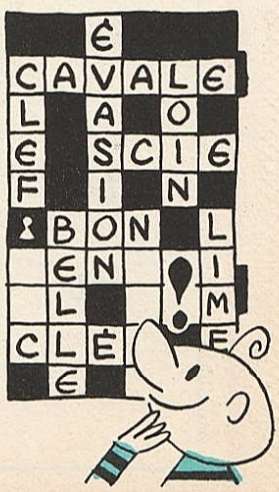


8

HORIZONTALEMENT.-I. Planète - II. Avertit ; monnaie roumaine - III. Début d'un reste ; pour faire arrêter un jeu - IV. Antilopes d'Afrique du Sud ; degré de qualification au judo - V. Aux bouts de noir ; couleur entre le vert et le bleu - VI. Qualifie une personne avide - VII. En désordre ne dit pas la vérité ; déesse de la terre - VIII. Paradis ; brille sur les plateaux - IX. Maléfice.

VERTICALEMENT.- 1. Mer couverte d'algues - 2. Gouffre dans une région calcaire ; le premier de sept - 3. A sa place près de la cheminée - 4. Coutumes ; pressé - 5. Tissu d'ameublement ; sur une boussole - 6. Forme de pouvoir ; phonétiquement : partie du corps - 7. Evitée avec adresse ; personnel - 8. Inversé : groupe d'individus ; en principe fait rire. 9. Petits, ce sont des babioles ; époque.





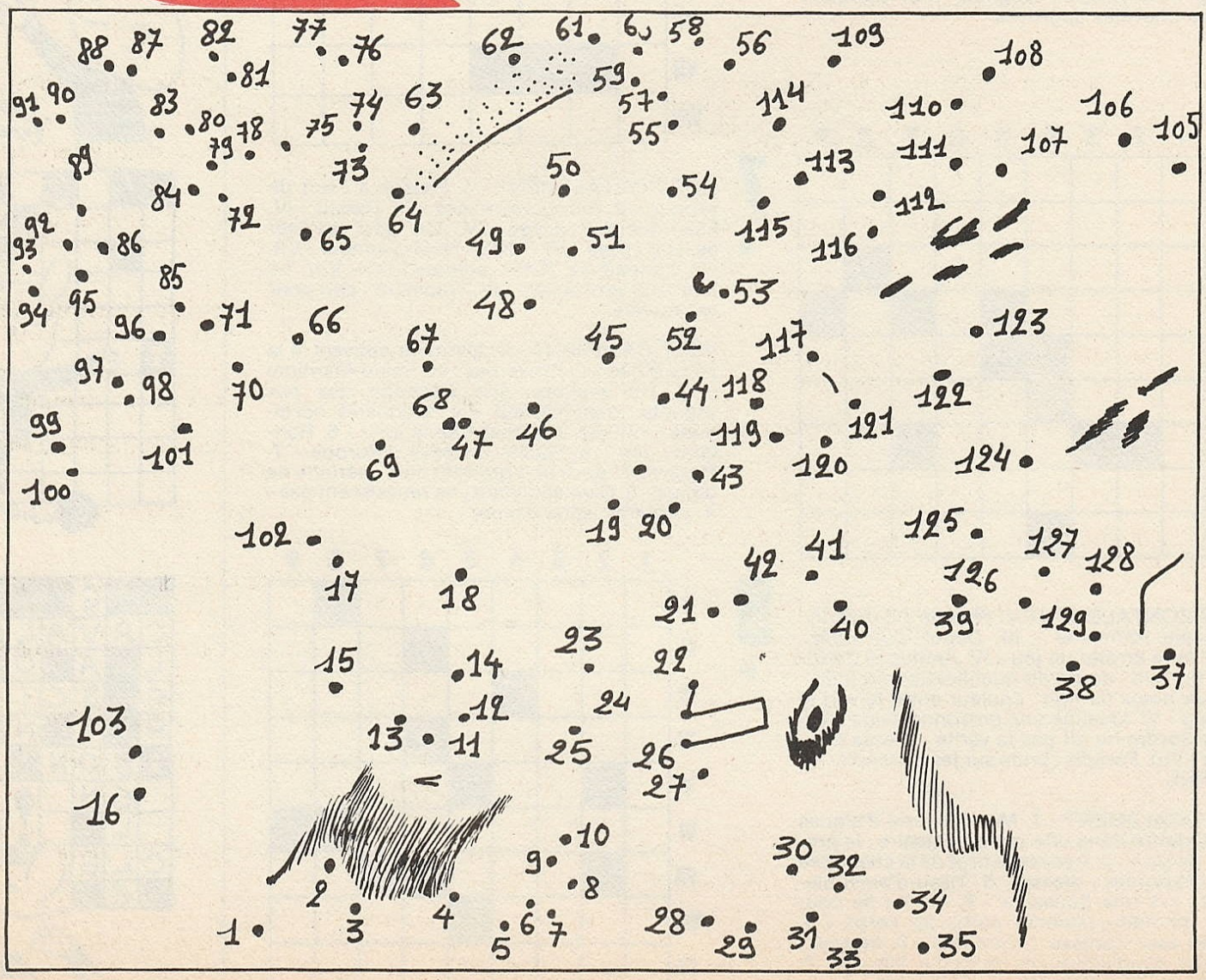
SOLUTIONS PAGE 73

C'EST UN JEUDI

... le jeudi 12 septembre 1940 que cinq garçons partirent à la recherche de leur chien Robot, disparu dans un trou. Ils le retrouvèrent dans une grotte, huit mètres au-dessous du sol. Les parois de cette grotte étaient ornées de peintures préhistoriques. Cela se passait à Lascaux en Dordogne.

QUELS ANIMAUX ?

Reliez les points suivant l'ordre numérique et vous verrez apparaître des animaux qui ornent les grottes de Lascaux.



... le jeudi 1er janvier 1970 que les constructeurs français durent vendre leurs voitures équipées de ceintures de sécurité.

DEVINETTES "E EN PLUS"

Pour chaque question, il vous faut trouver 2 noms : 1 nom masculin, 1 nom féminin.- Le nom féminin s'obtient en ajoutant un E à la fin du mot masculin. Exemple : pour le N° 1, Li et lie.

1. Une ancienne mesure chinoise qui devient un dépôt
2. Un cours d'eau qui devient une voie de circulation
3. Un des trois états de la matière qui devient une étoffe légère et transparente.
4. De la viande pour chat qui devient une grimace
5. Un pronom réfléchi qui devient une étoffe.
6. Un animal domestique qui devient la charge qu'il porte.
7. Une dépense qui devient un fruit d'été
8. Une destinée qui devient une espèce
9. Un jeune végétal qui devient une partie du pied
10. Un homme qui a pris un engagement qui devient un prénom féminin.
11. Le mistral par exemple qui devient un débit
12. Un durillon qui devient une partie d'un navire.

VRAI OU FAUX ?

1. Les Romains connaissaient déjà les rues piétonnières et les voies à sens unique.
2. Il est interdit de circuler sur une route à cheval quand on a moins de 14 ans.
3. En France, tout automobiliste doit avoir dans sa voiture un triangle de signalisation à utiliser en cas de panne.
4. Quelques pays pratiquent la conduite à gauche. Ce sont la Grande-Bretagne, l'Irlande, le Japon, la Thaïlande, et la Suède.
5. En Belgique, on double les tramways sur la droite.
6. Tous les panneaux exprimant une interdiction sont ronds, avec un cercle rouge.
7. Les panneaux avertissant d'un danger sont triangulaires.
8. Un cycliste ne doit pas transporter de passager âgé de plus de 14 ans.
9. Un tracteur, s'il est à moteur, peut circuler sur une autoroute.
10. Un vélomoteur peut prendre la piste cyclable.
11. La France est le pays d'Europe où il y a le plus de bicyclettes.
12. En France, les piétons doivent marcher sur le côté gauche d'une route.
13. Depuis le 1er mars 1976, les casques des « 2 roues » doivent porter huit pastilles de sécurité autocollantes.

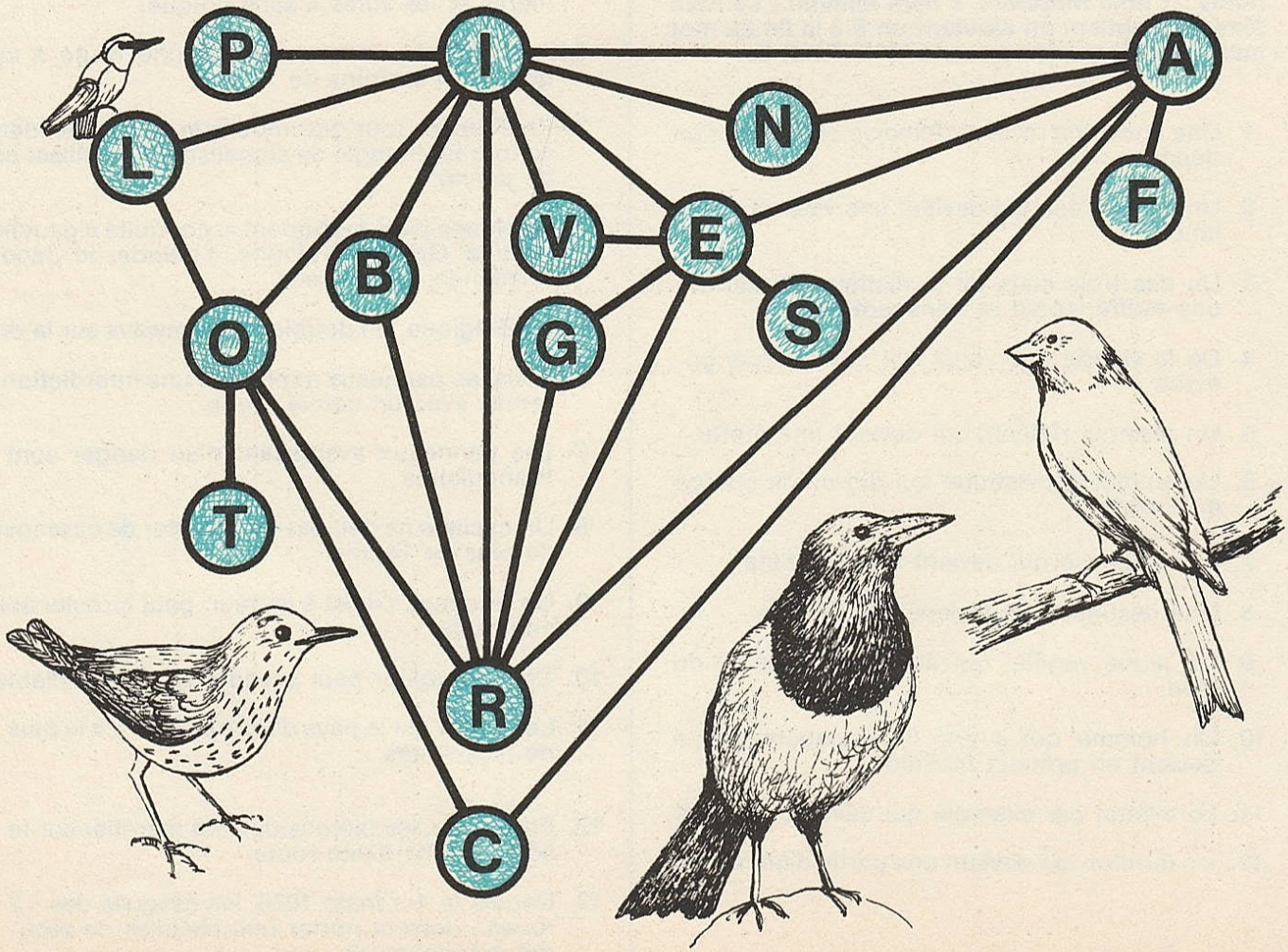
SOLUTIONS PAGE 73

C'EST UN JEUDI

... le jeudi 10 décembre 1908 que naissait à Avignon le compositeur Olivier Messiaen. Son amour de la nature lui a inspiré de nombreux morceaux de musique sur les oiseaux.

8 OISEAUX

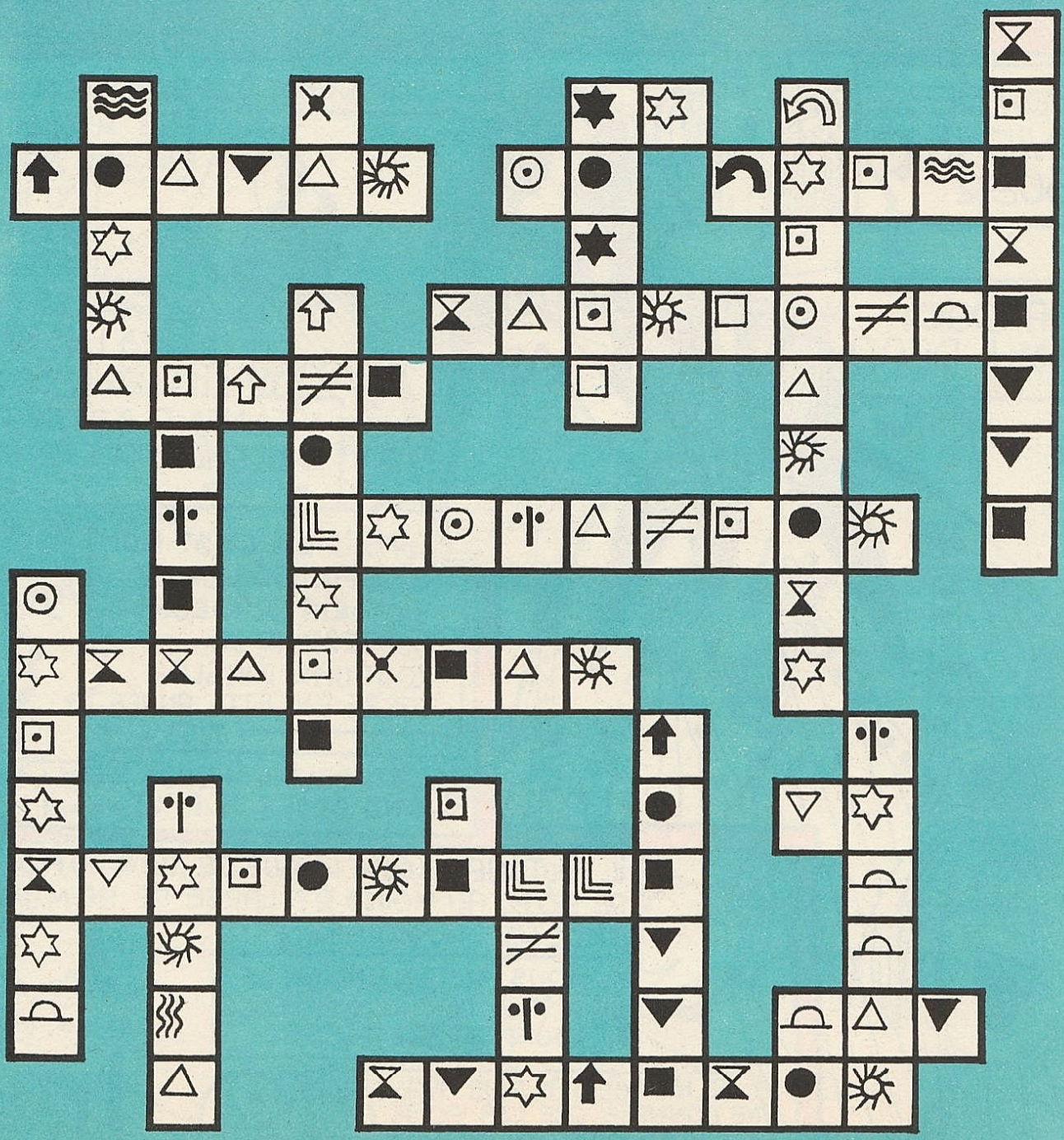
8 oiseaux dont les noms contiennent un ou plusieurs « I ». Pour les trouver, partez de la lettre de votre choix et allez d'une lettre à l'autre en suivant les lignes. Par exemple P.I.A.F.



SOLUTIONS PAGE 73

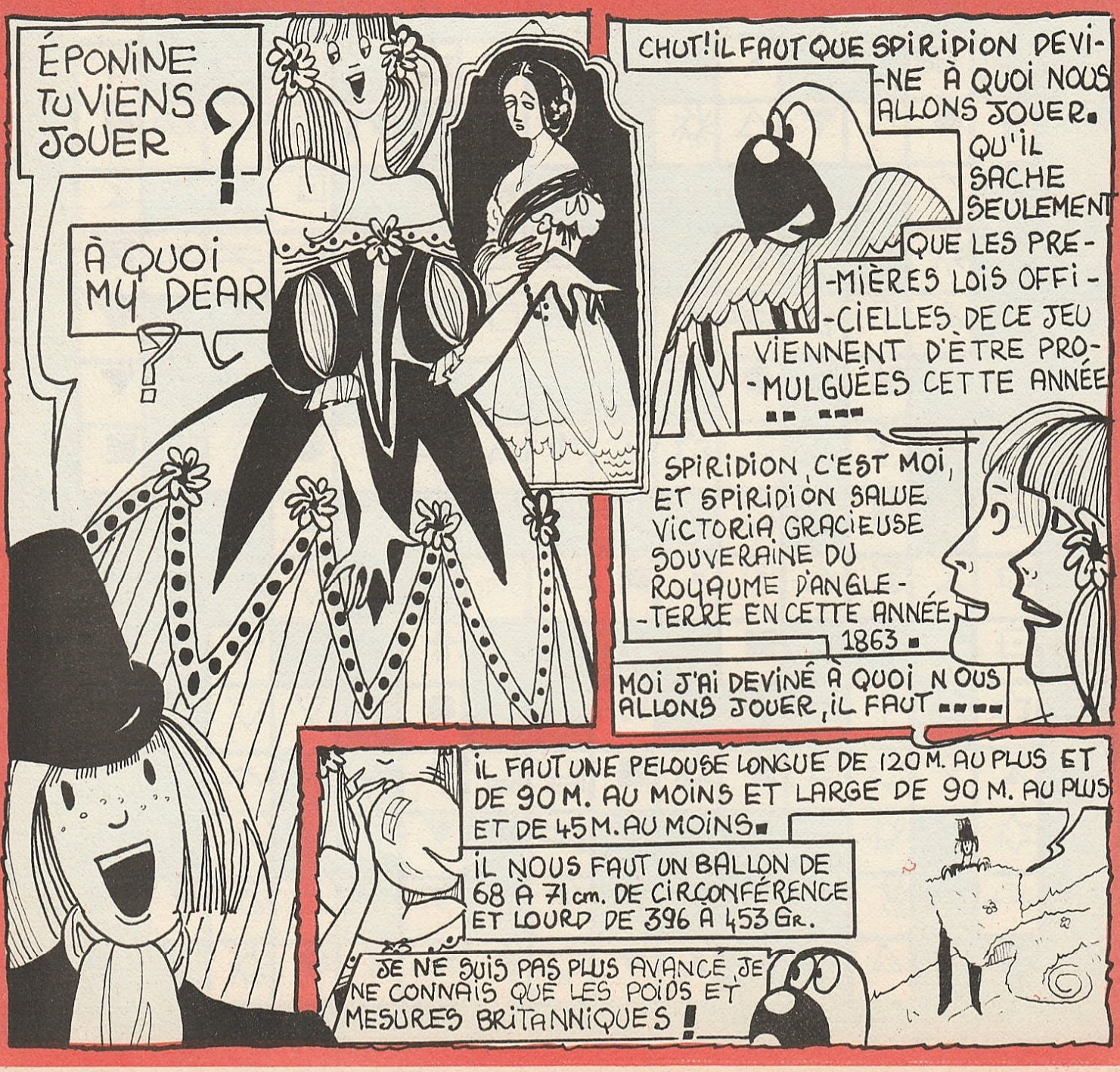
GRILLE MUSICALE

Dans cette grille se trouvent réunis 19 instruments de musique et les 7 notes de la gamme (do, ré, mi, fa, sol, la, si). Il vous sera facile de trouver où placer le mot SOL puisqu'il est le seul à avoir 3 lettres (donc 3 cases). Puis vous placerez les autres notes et enfin les instruments. Sachez que chaque signe remplace une lettre de l'alphabet et toujours la même lettre.



à Quoi

jouent éponine & fortuné?.....



SOLUTION : Ce que SPIRIDION a trouvé ? C'est FOOTBALL...

En effet, c'est en 1863 que les premières lois régissant ce sport furent énoncées et c'est en 1939 qu'elles furent déclarées définitives après avoir subi un certain nombre de modifications.

Les dimensions du terrain de jeu, le poids du ballon sphérique sont ceux donnés par Eponine et Fortune.

Il faut 11 joueurs dans chaque équipe (y compris le goal), un arbitre et deux juges de touche. Les joueurs doivent avoir un maillot ou une chemisette, une culotte courte, des chaussettes et des chaussures munies de crampons. Deux mi-temps de 45 minutes qui peuvent être prolongées sur décision de l'arbitre, notamment pour l'exécution d'un penalty.

LA PAILLE DE PAPIER

CA SE COUPE, SE COLLE, S'ENFILE, SE PLIE,

SE TISSE, ET ON PEUT LA PEINDRE

POUR REALISER DE CHARMANTS OBJETS

SERIE 101 **PRIX 15 F**

BON DE COMMANDE A RETOURNER CHEZ TON LIBRAIRE OU, A DÉFAUT, AUX EDITIONS FLEURUS 31 rue de Fleurus 75006 PARIS

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

DESIRE RECEVOIR : la paille de papier

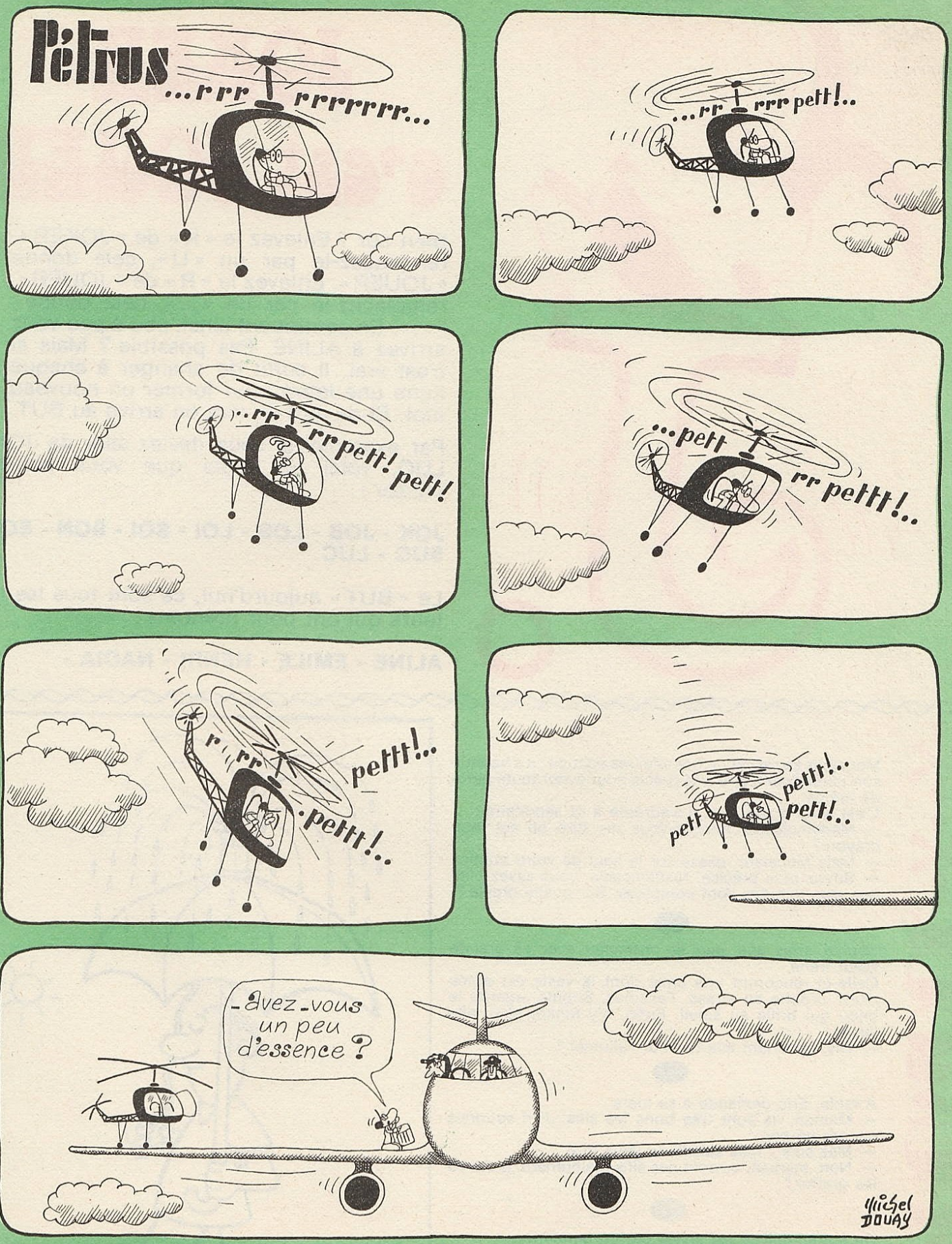
EX A 15,00 F = ... F

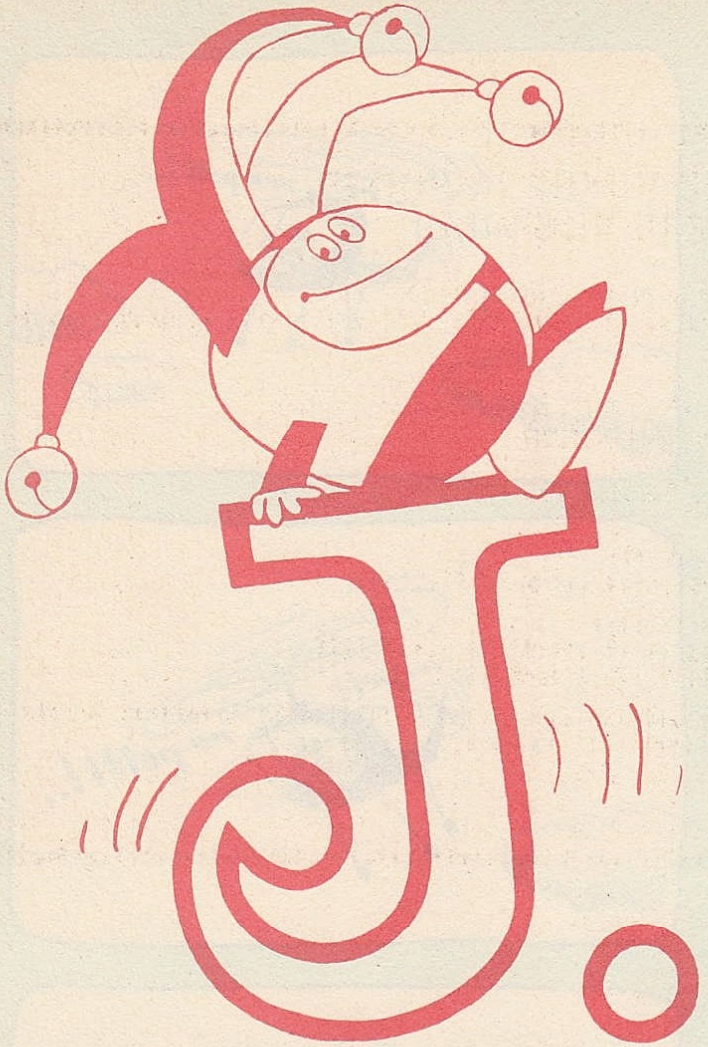
CI-JOINT MON REGLEMENT F

☐ EN CHEQUE BANCAIRE ☐ EN CHEQUE POSTAL 3 VOLETS (sans N° de CCP)

☐ EN MANDAT-LETTRE A L'ORDRE DES ÉDITIONS FLEURUS

EP tél. 735 57 00


Pétrus
...rrr rrrrrrrr...
...rr rrr pett!..
...rr rr pett! pett!
...pett rr pettt!..
rr
pettt!..
pettt!..
pett
pettt!..
pett!..
-avez-vous un peu d'essence ?
Michel DOUAY



JOKER c'est JOUER

Bien sûr ! Enlevez le « K » de « JOKER », remplacez-le par un « U », cela donne « JOUER ». Enlevez le « R » de « JOUER », remplacez-le par un « ... », cela donne : « ... ». En continuant ainsi, peu à peu vous arrivez à ALINE. Pas possible ? Mais si c'est vrai. Il suffit de changer à chaque ligne une lettre pour former un nouveau mot. Et de mot en mot on arrive au BUT.

Par exemple, si vous deviez aller de JOK à LUC, voici les mots que vous pourriez utiliser :

JOK - JOB - LOB - LOI - SOI - SON - SOC - SUC - LUC

Le « BUT » aujourd'hui, ce sont tous les lecteurs qui ont pour prénoms :

ALINE - EMILE - HENRI - NADIA -

HUMOUR

Monsieur Dural est un homme très occupé ; il a habitué son personnel à être très précis pour éviter toute perte de temps.
C'est ainsi qu'un jour, il s'adresse à sa secrétaire :
— Mademoiselle, pouvez-vous me dire où est mon crayon ?
— Mais Monsieur, glissé sur le haut de votre oreille !
— Soyez plus précise, Mademoisllle, vous savez bien que mes minutes sont comptées. Sur quelle oreille ?

●

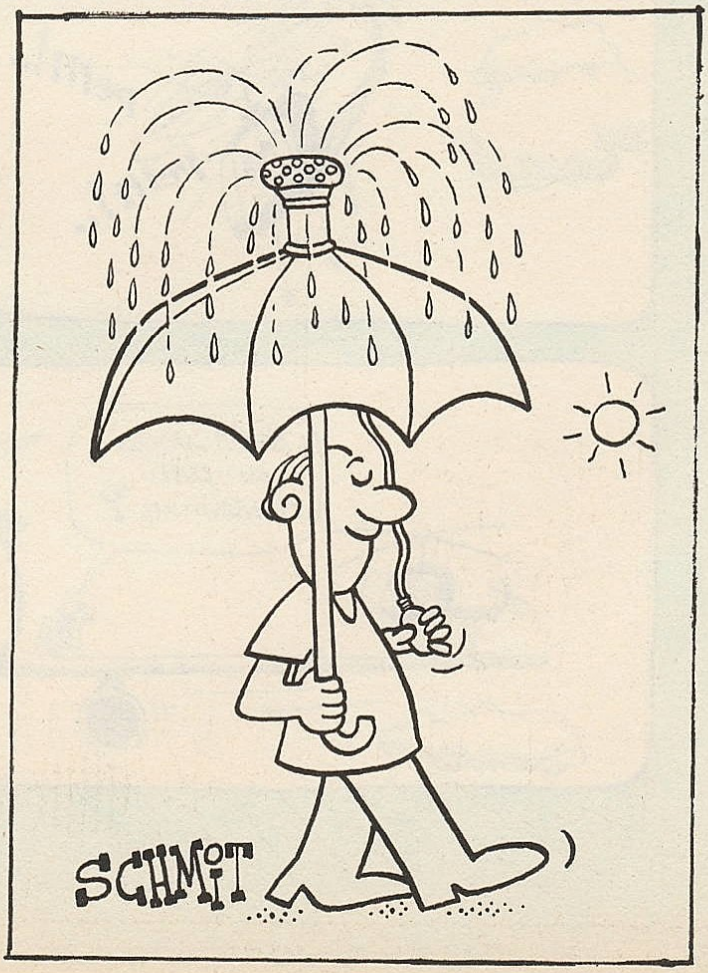
Sophie, trois ans, part se promener avec sa grande sœur Irène.
Celle-ci rencontre une amie dont la veste est ornée d'une broche en strass. Fascinée, Sophie regarde le bijou qui brille au soleil. Enfin, n'y tenant plus, elle lance :
— Dis, comment fais-tu pour l'allumer ?

●

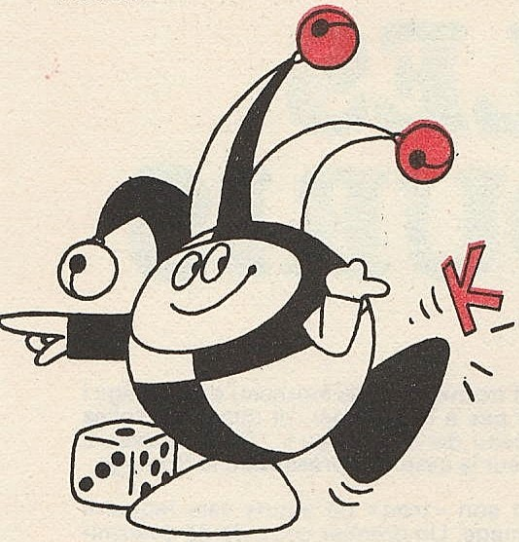
A table, Eric demande à sa mère :
— Maman, ils sont très bons tes sifis. J'en voudrais encore un peu
— Mes sifis... mes salsifis tu veux dire
— Non, maman, ce sont des sifis maintenant, je t'ai vu les gratter !...

●

Un automobiliste est arrêté par un gendarme
— Excès de vitesse. Vous n'avez pas vu l'arrêté municipal :
« Automobiles 40 km à l'heure » ?
— Oh, vous savez quand on roule à 120 on ne voit pas grand chose !...



Ce sont les « 4 FAVORIS DU MOIS ». Parmi ceux qui ont utilisé le moins de mots pour arriver de JOKER à leur prénom, le journal retiendra les 50 premiers arrivés qui recevront un lot-surprise. Mais tous les lecteurs qui ne portent pas les 4 prénoms favoris du mois peuvent aussi participer à la compétition et gagner 10 prix de consolation s'ils ont égalé le score des « FAVORIS DU MOIS ». Pour jouer, il leur suffit de choisir un des 4 prénoms.



ENVOYEZ VOTRE REPONSE SUR CARTE POSTALE

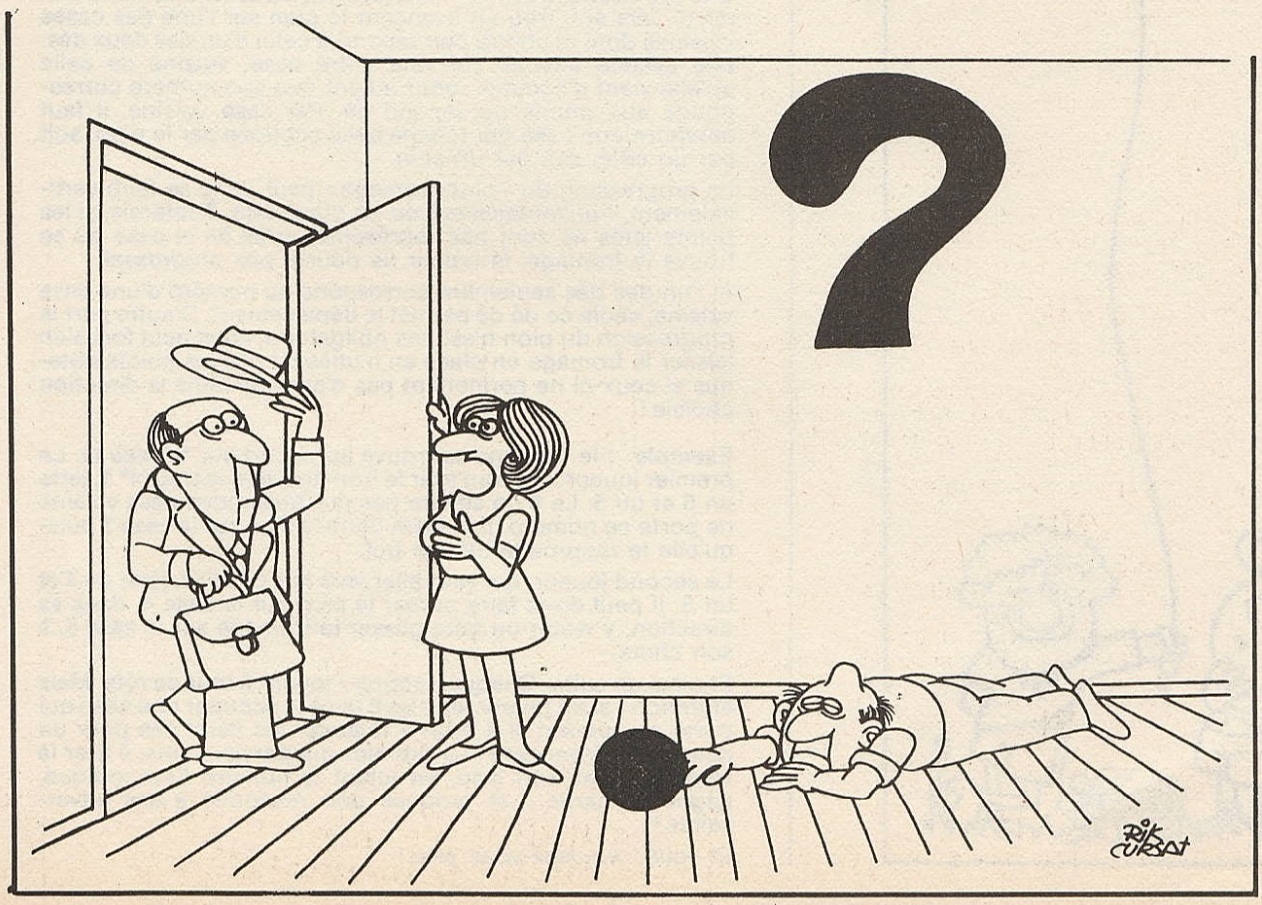
Indiquez sur la partie correspondance :
1. Votre réponse - 2. Votre PRENOM, votre nom, votre âge, votre adresse.

ADRESSEZ VOTRE CARTE POSTALE à :
JEU-CONCOURS JOKER
B.P. 122-06
75262 PARIS CEDEX 06

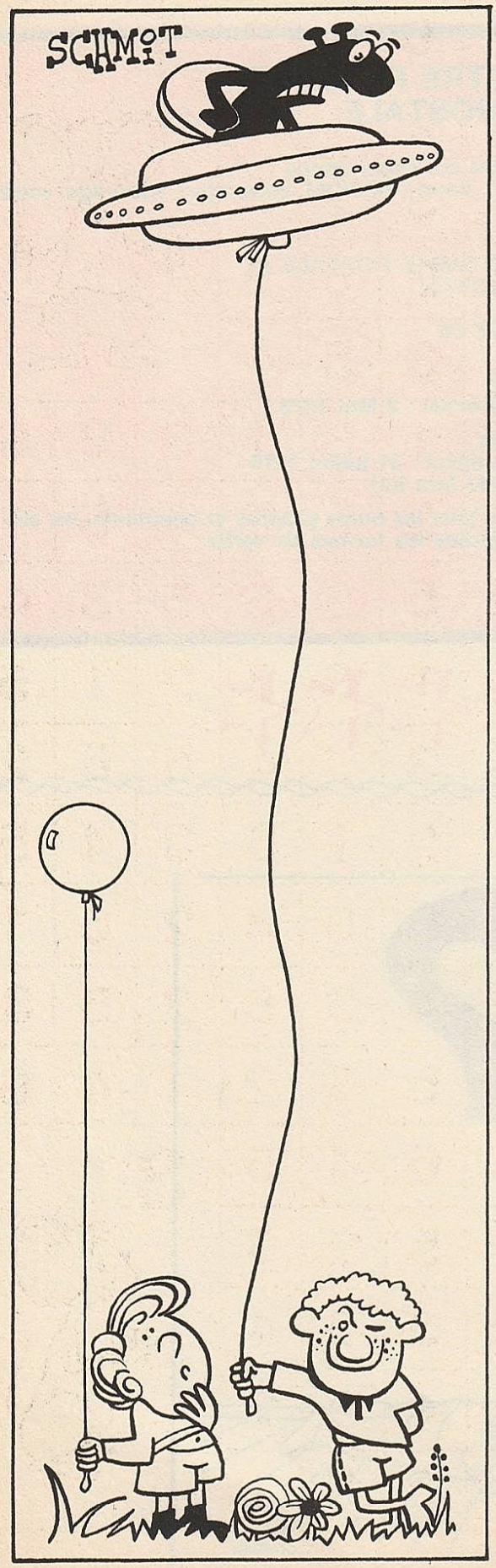
POUR LA FRANCE,
Date limite de votre envoi : 3 Mai 1976

Pour les autres pays,
date limite de votre envoi : 31 juillet 1976
(le cachet de la poste fera foi)

Peuvent être utilisés tous les noms propres et communs, les singuliers et pluriels, toutes les formes de verbe.



— Il se demandait si vous alliez venir, Docteur



pour 2 ou 3 joueurs

LES SOURIS

Trois petites souris ont trouvé un gros morceau de fromage ! Mais elles ne tiennent pas à le partager, et chacune d'elles essaie de tirer le morceau dans son trou !... On joue avec 2 dés et 1 pion qui, posé sur la case O représentera le fromage.

Chaque joueur choisit son « trou » de souris vers lequel il essaiera de tirer le fromage. Un premier coup de dé déterminera l'ordre des départs, le plus haut chiffre commençant la partie.

Chaque souris, à tour de rôle, jette les DEUX dés et tire le fromage vers son trou en avançant le pion sur l'une des cases voisines dont le chiffre correspond à celui d'un des deux dés. Elle avance ensuite sur une autre case, voisine de celle qu'elle vient d'occuper, pour autant que son numéro corresponde aux points du second dé. Par case voisine, il faut entendre une case qui touche celle occupée par le pion, soit par un côté, soit par un coin.

La progression du « pion-fromage » peut donc se faire verticalement, horizontalement ou en diagonale. Toutefois, si les points jetés ne sont pas représentés près de la case où se trouve le fromage, le joueur ne pourra pas progresser.

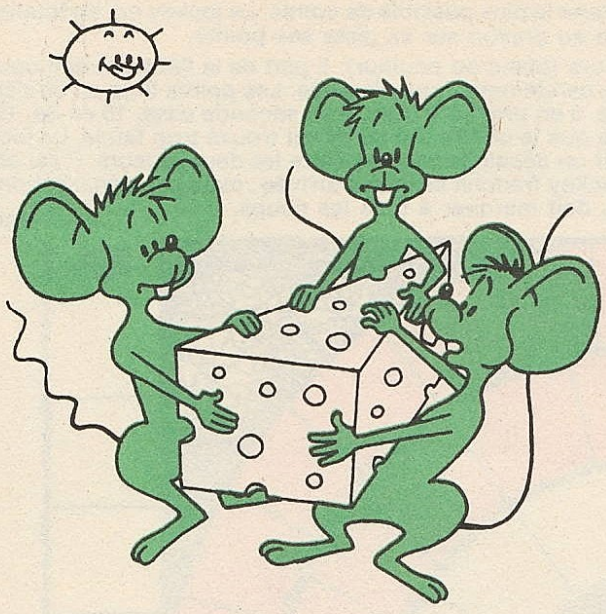
Si l'un des dés seulement correspond au numéro d'une case voisine, seule ce dé dé permet le déplacement. D'autre part la progression du pion n'est pas obligatoire, et on peut fort bien laisser le fromage en place en n'utilisant pas les points obtenus si ceux-ci ne permettent pas d'avancer dans la direction choisie !

Exemple : le fromage se trouve au départ sur la case O. Le premier joueur, qui veut tirer le fromage vers le trou N° 1, jette un 6 et un 3. Le 6 ne servira pas puisqu'aucune case voisine ne porte ce numéro. Il placera donc le pion sur la case 3 puisqu'elle le rapproche de son but.

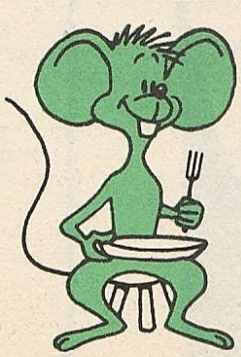
Le second joueur, qui veut aller vers le trou N° 2, jette un 4 et un 5. Il peut donc faire passer le pion sur la case 4, dans sa direction, y rester ou faire glisser le fromage sur la case 5, à son choix.

Et ainsi de suite. Chaque « souris » jouant à tour de rôle. Mais attention : si un joueur jette un 6 et peut occuper une case qui porte ce numéro, il a droit à relancer les deux dés pour un coup supplémentaire ! Le premier qui parvient ainsi à tirer le fromage dans son trou, en jetant le numéro final indiqué, gagne la partie... et propose une revanche à ses adversaires !...

Et voilà ! Amusez-vous bien !



							5	2	6	1	3	1		
							3	4	2	1	4			
							6	1	3	2	5			
							4	5	2	6	2			
							1	6	3	5	4			
							4	2	1	3	1	3	2	6
							5	6	3	6	2	4	6	1
2	5	4	3	1	0	3	1	3	5	2	6	5	3	4
3	1	2	4	5	4	2	6	4	1	6	3	2	1	5
6	4	5	3	1	2	3	1	5	3	2	4	5	6	2
1	2	3	4	6	3	4	2	6	2	1	6	3	4	5
5	6	1	5	3	2	1	5	3	5	3	4	2	6	1
2	4	3	2	1	4	3	6	2	4	6	5	2	5	3
1	6	4	5	6	1	2	5	1	5	3	2	1	4	6
							3	4	5	4	6	4	6	4	5
							2	1	3	6	3	1	5	2	3
							4	6	1	2	4	2	3	6	4
							3	2	5	3	6	2	4	5	2
							1	6	4	2	5	1	3	6	1



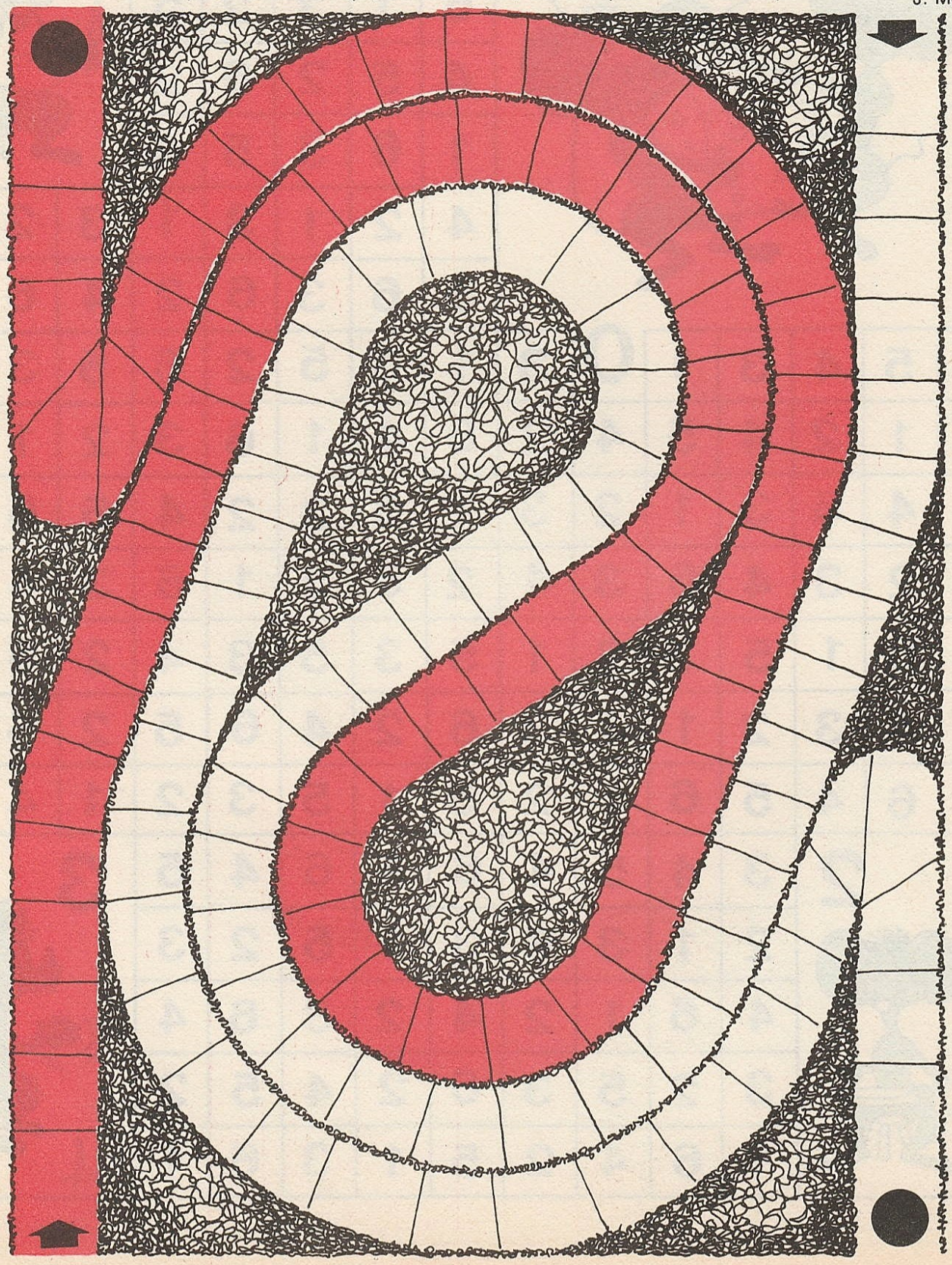
pour 2 joueurs

L'HIPPODROME

On joue avec 1 dé. Le jeu consiste à marquer le plus possible de points. Le jockey qui en totalise le maximum remporte la course. Il marque au crayon sur sa piste ses points.

Chaque joueur-jockey choisit son parcours (blanc ou couleur). Il part de la flèche et doit couvrir une à une les 60 cases qui le séparent du cercle noir, ligne d'arrivée. Les points tirés au dé s'additionnent au fur et à mesure : par exemple, 5 en première case, 9 en seconde case, 15 en 3e, 19 en 4e. Il est permis de « passer » chaque fois que le chiffre tiré au dé est trouvé trop faible. Le jockey reste alors sur place. Aussi, il peut y avoir un décalage très net entre les deux joueurs. C'est pourquoi la partie ne s'arrête pas quand un jockey franchit la ligne d'arrivée ; mais une pénalisation est imposée au second qui, dès cet instant, doit marquer à tous les coups.

J. Monnier



C'EST UN VENDREDI

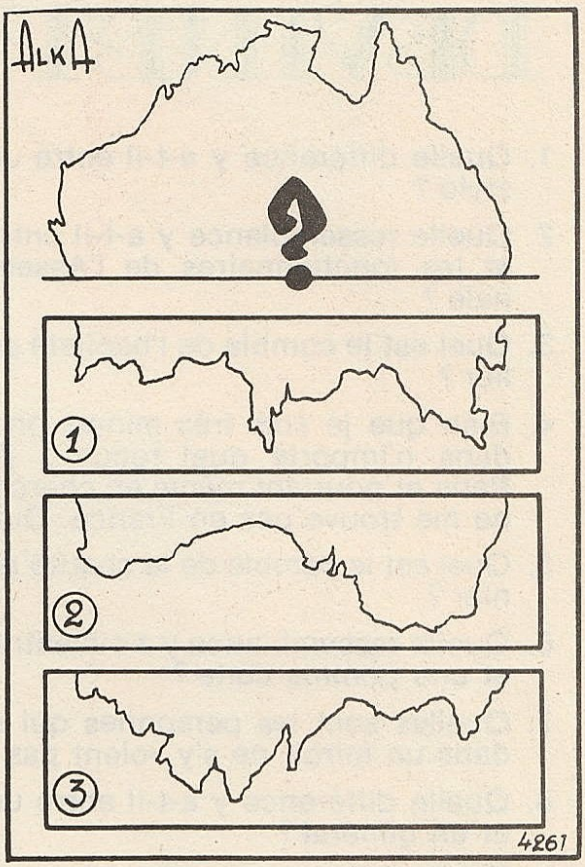
... le vendredi 20 Avril 1770 que le navigateur James Cook découvrit l'Australie qui fait partie d'un des 5 continents, l'Océanie.

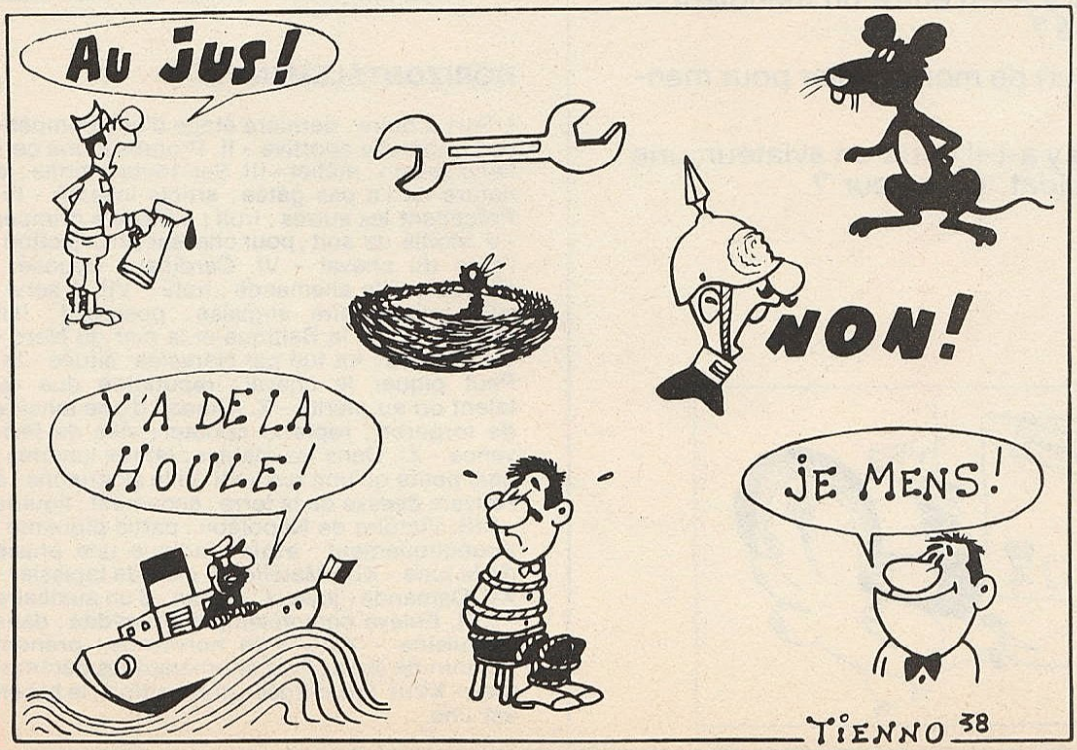
JEUX D'ILES

1. Voici la partie nord de l'Australie. Quelle est la partie Sud ? 1, 2 ou 3 ?

2. Quels sont les noms des 12 îles dont nous avons mélangé à chaque fois les noms ?

1. AVJA	7. NAPJO
2. CESILE	8. TAUMARS
3. ENIS	9. RONOBE
4. LINADES	10. CRAIVOTI
5. ER	11. LONGARDE
6. BELE	12. ERASOC



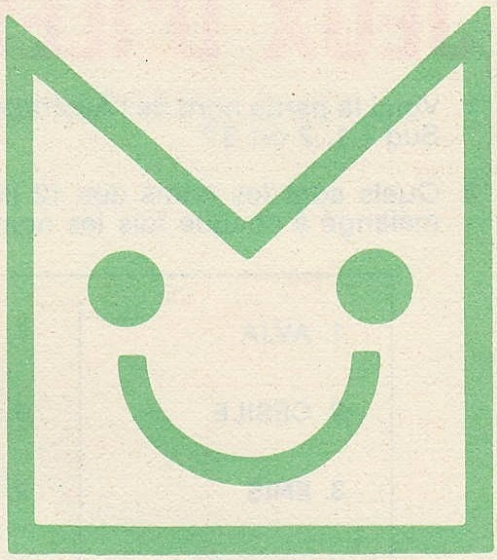


3. Si vous reliez deux par deux les dessins ci-contre, vous trouverez les prénoms de 4 jeunes gens partis en bateau pour l'Australie.

C'EST UN VENDREDI

DEVINETTES

1. Quelle différence y a-t-il entre un chat et un stylo ?
2. Quelle ressemblance y a-t-il entre un malade et les fonctionnaires de l'Assemblée Nationale ?
3. Quel est le comble de l'habileté pour un cavalier ?
4. Bien que je sois très mince, on me déniche dans n'importe quel recoin... j'habite dans Paris et pourtant même en cherchant bien, on ne me trouve pas en France. Qui suis-je ?
5. Quel est le comble de la charité pour un cuisinier ?
6. Quelle ressemblance y a-t-il entre un menteur et une pomme cuite ?
7. Quelles sont les personnes qui se regardant dans un miroir ne s'y voient pas dedans ?
8. Quelle différence y a-t-il entre un astronome et un général ?
9. Quelle différence y a-t-il entre un mendiant et un pantalon troué ?
10. Mon premier se sert de mon dernier pour manger mon tout.
11. Quelle différence y a-t-il entre un aviateur, une couturière, un soldat, un voleur ?



MOTS CROISÉS GÉANTS

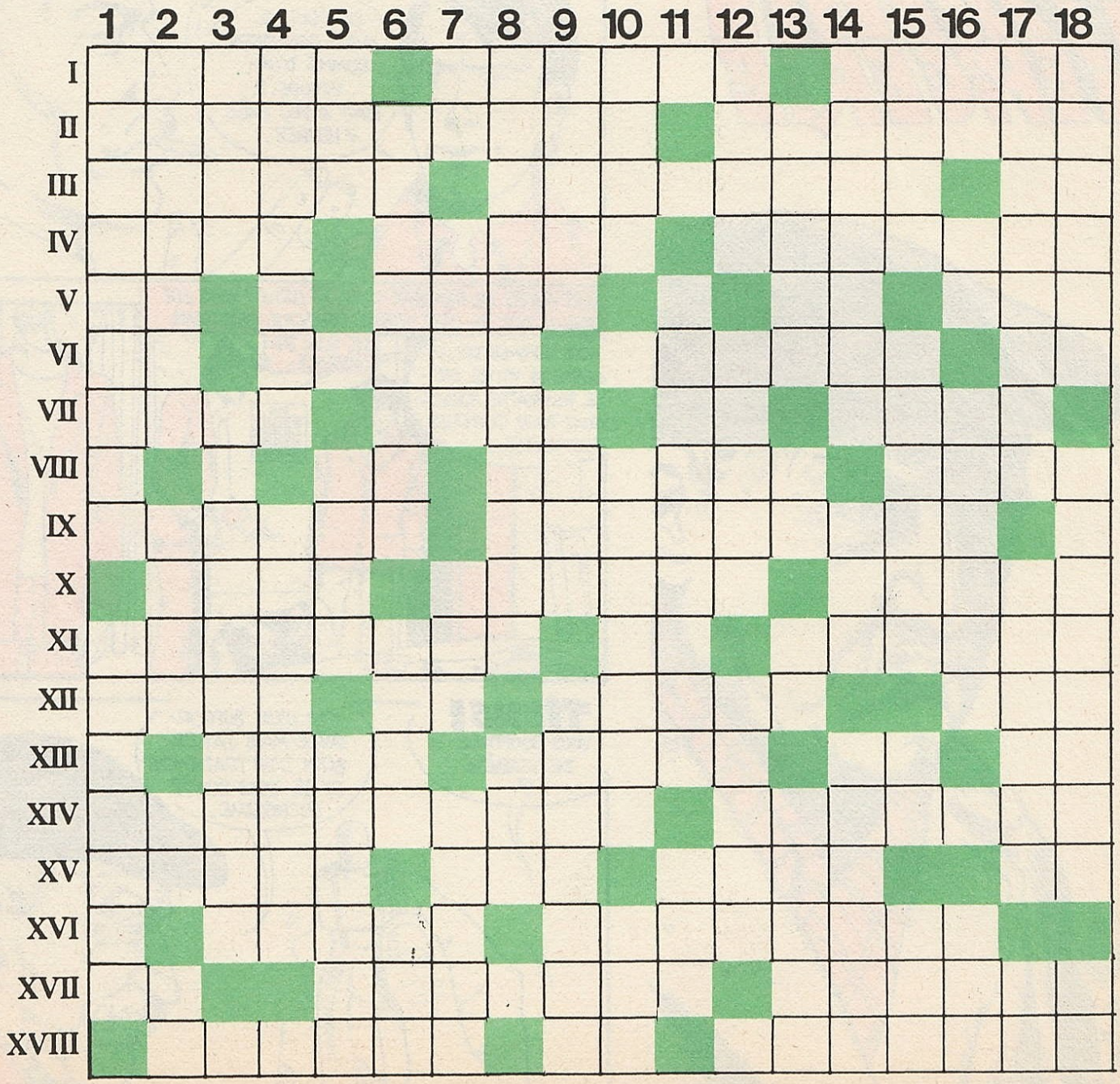
HORIZONTALEMENT :

I. Sert à boire ; dernière étape d'une compétition ; épreuve sportive - II. Propres à une certaine saison ; métier - III. Sert toute l'année ; la nature ne l'a pas gâtée ; article inversé - IV. Précèdent les autres ; fruit ; difficile à grimper - V. Moitié de soit ; pour chasser ; interjection ; l'auto du cheval - VI. Cardinaux opposés ; dérobai ; ville allemande ; note - VII. A servi ; ville universitaire anglaise ; possessif ; fait communiquer la Baltique et la mer du Nord - VIII. Fleuve ; fut tué par Héraclès ; située - IX. Peut piquer le cheval ; réputation due au talent ou au mérite - X. Anneau d'une tenaille de forgeron ; reprend contact ; ville de Provence - XI. Dans les étables ; lettres lunaires ; plus petite qu'une rue - XII. Ville algérienne ; à l'envers déesse de la terre ; accomplit ; liquide - XIII. Victoire de Napoléon ; partie piquante ; phonétiquement : avalé ; indique une phase de la lune - XIV. Maléfices ; clou de tapissier - XV. Demande ; joyeux ; volcan ; d'un auxiliaire - XVI. Enleva complètement l'humidité ; dans la cuisine - XVII. Ville normande ; prénom féminin de jadis ; livre énumérant les cérémonies - XVIII. Fils d'Egée ; préposition ; le blé en est une.

SOLUTIONS PAGE 73

VERTICALEMENT :

1. A choisir à sa taille ; au moment où - 2. S'ils ont plusieurs pelures, l'hivers sera froid ; jadis grand vassal du roi ; conjonction ; c'est aussi do - 3. Couche pigmentaire de l'iris ; étalages de marchandises devant une boutique - 4. Réfléchie ; pomme à peau tachetée - 5. A l'envers suit tout ; une extrémité de la terre ; parentes - 6. Il mourut dans une île ; vaut le quart d'une peseta ; on le dit au cheval - 7. Note ; manifestat sa mauvaise humeur ; désert de pierrailes au Sahara ; identique - 8. Trompes ; nom de dignitaires orientaux musulmans - 9. Rien ; éclairage ; partie de la tête - 10. Continent ; arrêtés ; département - 11. Spécialité du Languedoc ; prénom féminin - 12. Arme blanche ; salé ; demeure - 13. Anneaux de cordage ; note ; île ; passe le seuil - 14. Jeunes enfants ; liquide ; enlever le poli des métaux précieux - 15. Prénom féminin ; éclat ; presque peu ; saison - 16. Consonne doublée ; phon. : prénom masculin ; plante croissant dans les moissons ; transpira - 17. Batraciens ; svelte ; article étranger - 18. Appellent ; seuls ; article.



LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

LE VOL DE L'EPICERIE

Mr LUCROY EST UN CHARMANT VIEUX RETRAITÉ QUI MÈNE UNE VIE PAISIBLE ET SOLITAIRE...

NON, TOM, JE NE PEUX PAS T'EMMENER. JE VAIS PORTER DU POISSON A MES AUTRES AMIS ET TU LEUR FAIS PEUR.

1

2

IL ÉTAIT SEUL?

BEN OUI... IL AVAIT SON CHIEN, COMME D'HABITUDE. IL ÉTAIT A PEU PRÈS 7 HEURES.

5

ID ET ASTUS SE RENDENT CHEZ Mr LUCROY SANS LUI DIRE LE BUT DE LEUR VISITE, PRESQUE CERTAINS DE SON INNOCENCE.

NOUS SOMMES DES AGENTS DE VOTRE CAISSE RETRAITE. NOUS VENONS POUR QUELQUES FORMALITÉS...

1926

8

TIENS! VOUS SOUFFREZ DE DIABÈTE?

OUI. C'EST SUPPORTABLE MAIS J'AI BESOIN D'UN TRAITEMENT ET JE DOIS SUIVRE UN RÉGIME.

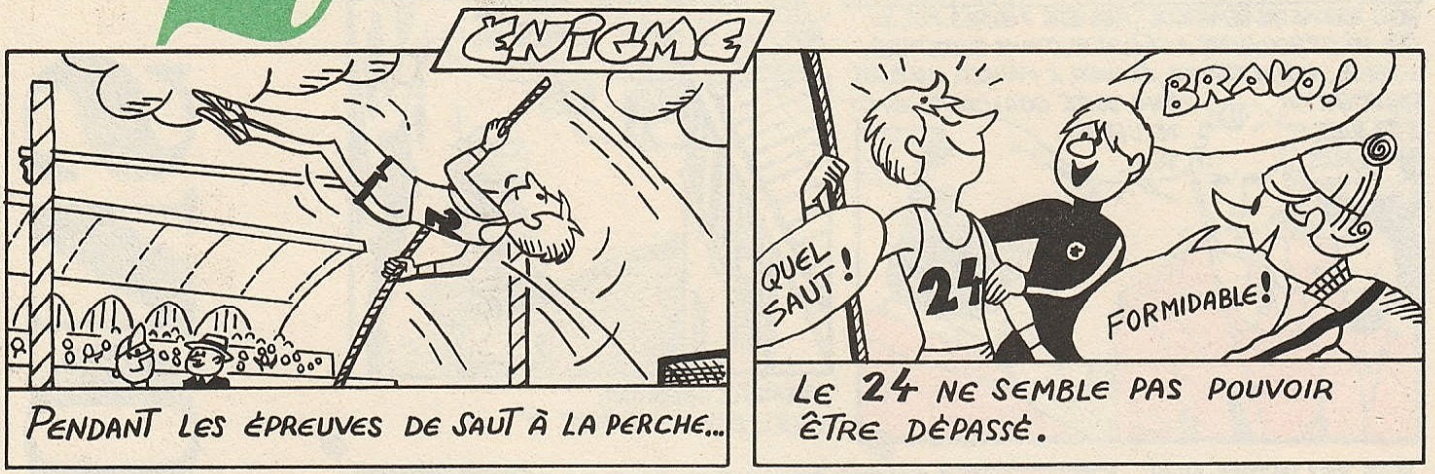
11

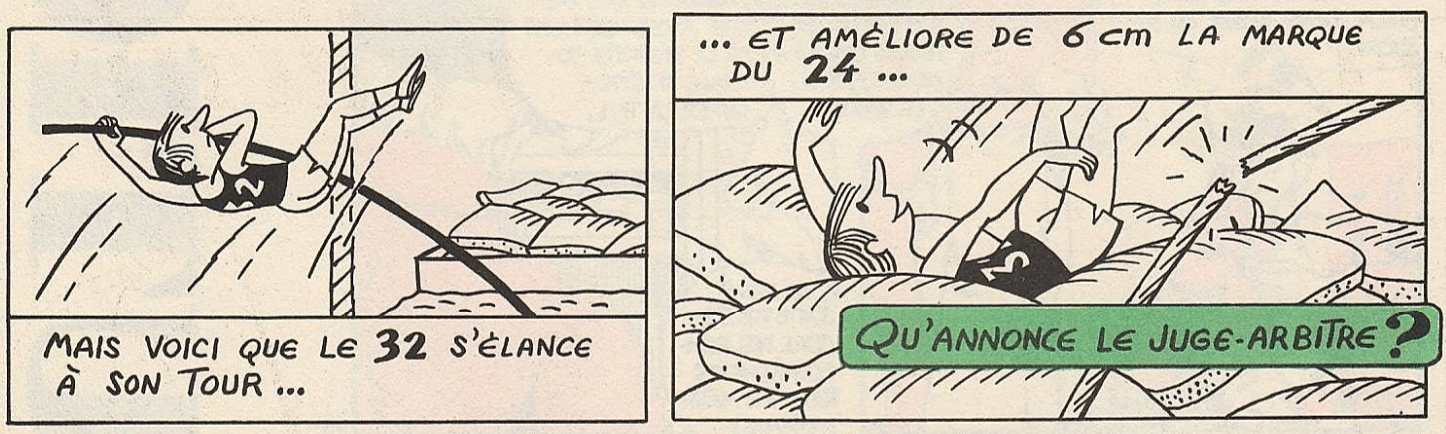
SOLUTIONS P.74

C'EST UN SAMEDI

...le samedi 12 octobre 1968, à Mexico, que débutaient les XIXe jeux Olympiques. C'est au cours des jours qui suivirent que Dick Fosbury, athlète américain, remporta la médaille d'or du saut en hauteur en passant « sur le dos » la barre située à 2,24 m.

sports

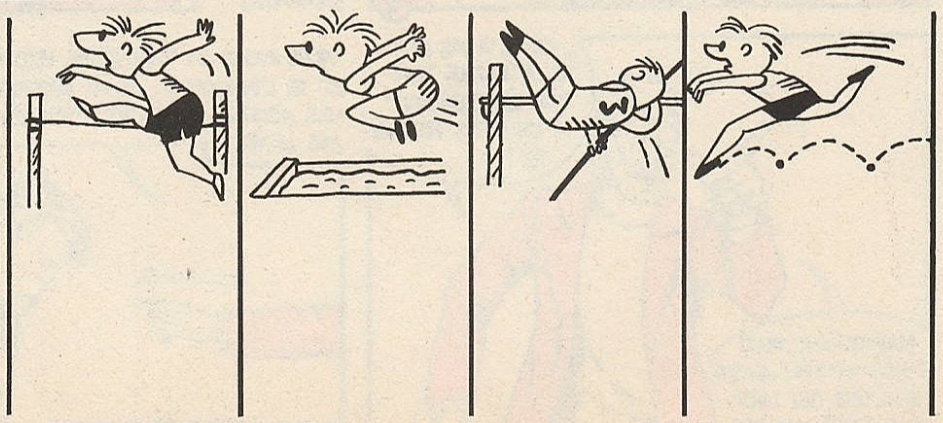




A CHACUN SON SAUT

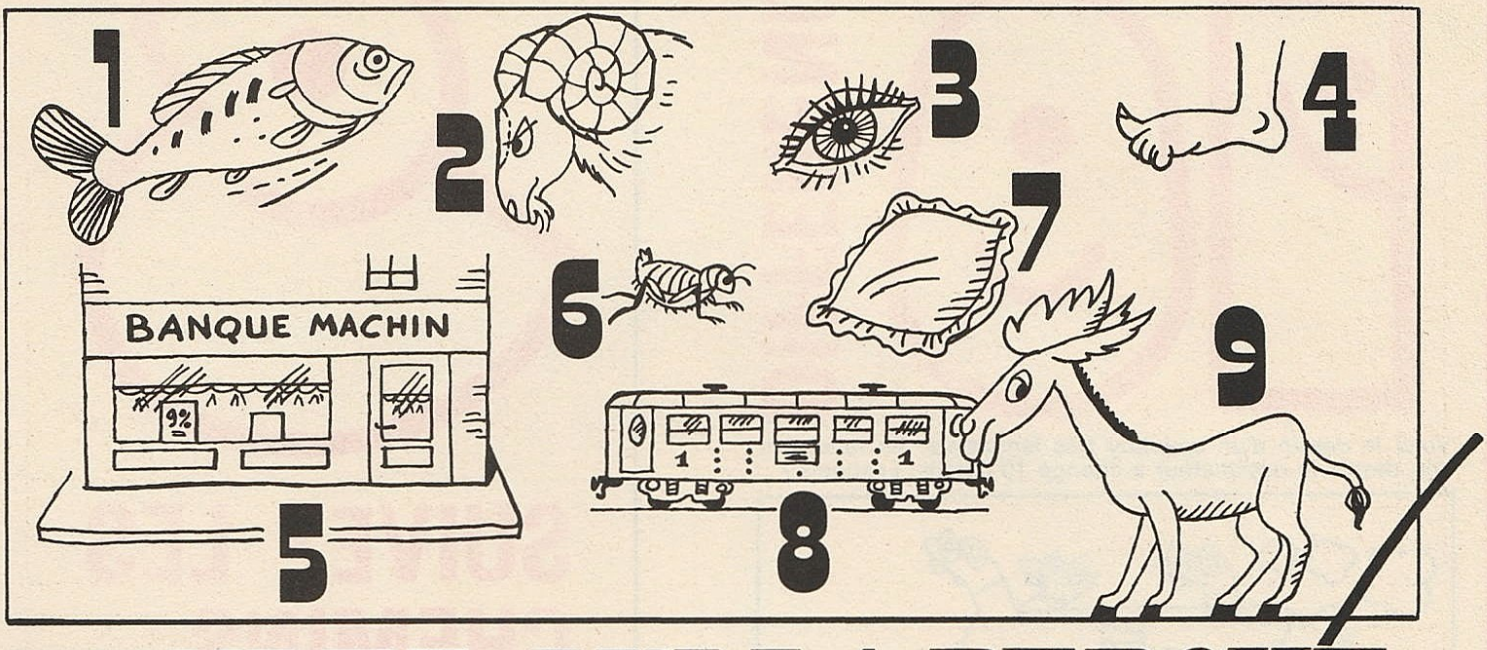
Voici 10 noms de sauteurs célèbres. Placez chacun d'eux dans la spécialité qui lui est propre : saut en longueur, saut en hauteur, saut à la perche, triple saut :

BATTISTA
D'ENCAUSSE
FOSBURY
SAINTE-ROSE
ELLIOT Henry
TRACANELLI
PANI
SILLON
CONNOLY
BRUMEL



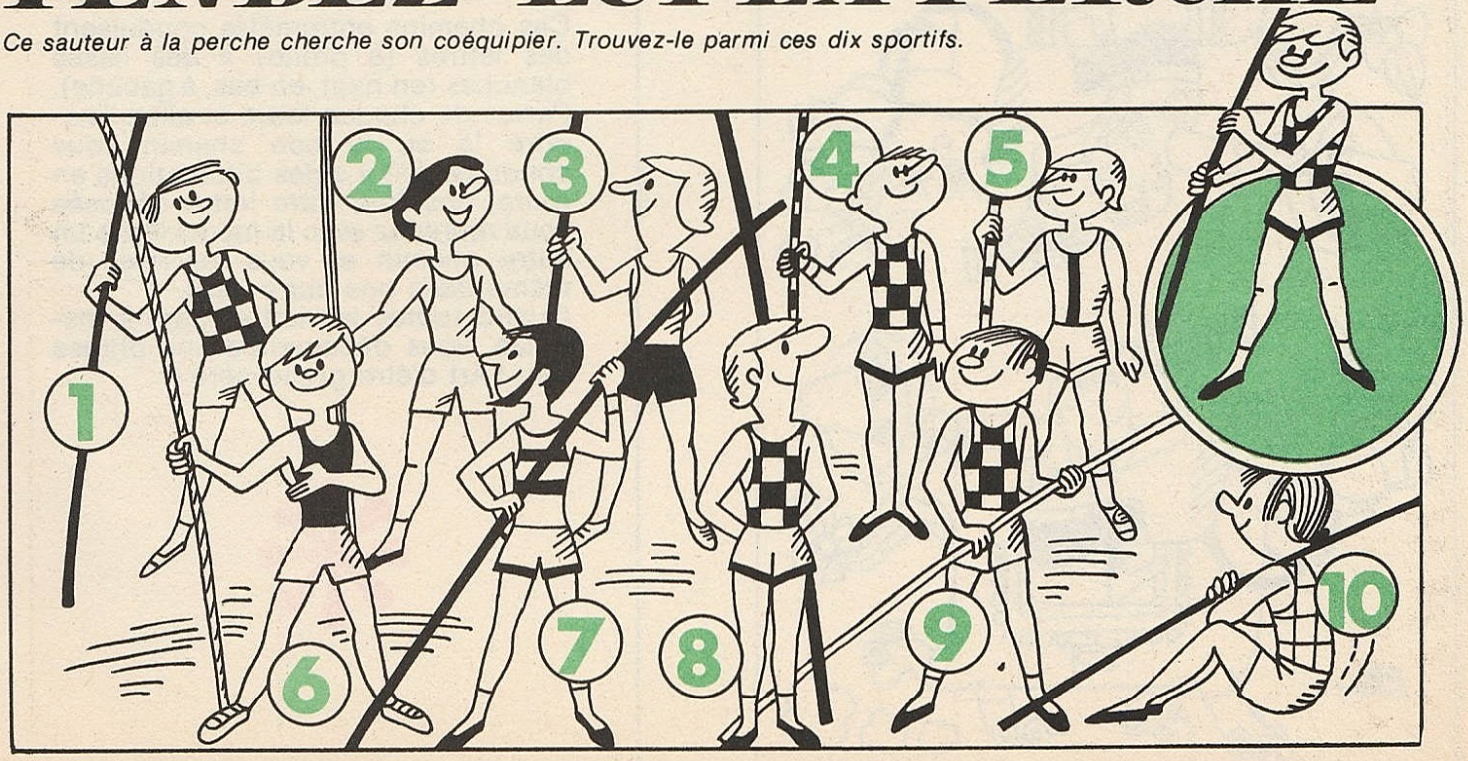
PAS POUR LES SOTS !

Chacun de ces dessins doit vous faire penser à une expression courante dans laquelle le mot « saut » est utilisé (ou le verbe : sauter)



TENDEZ-LUI LA PERCHE

Ce sauteur à la perche cherche son coéquipier. Trouvez-le parmi ces dix sportifs.



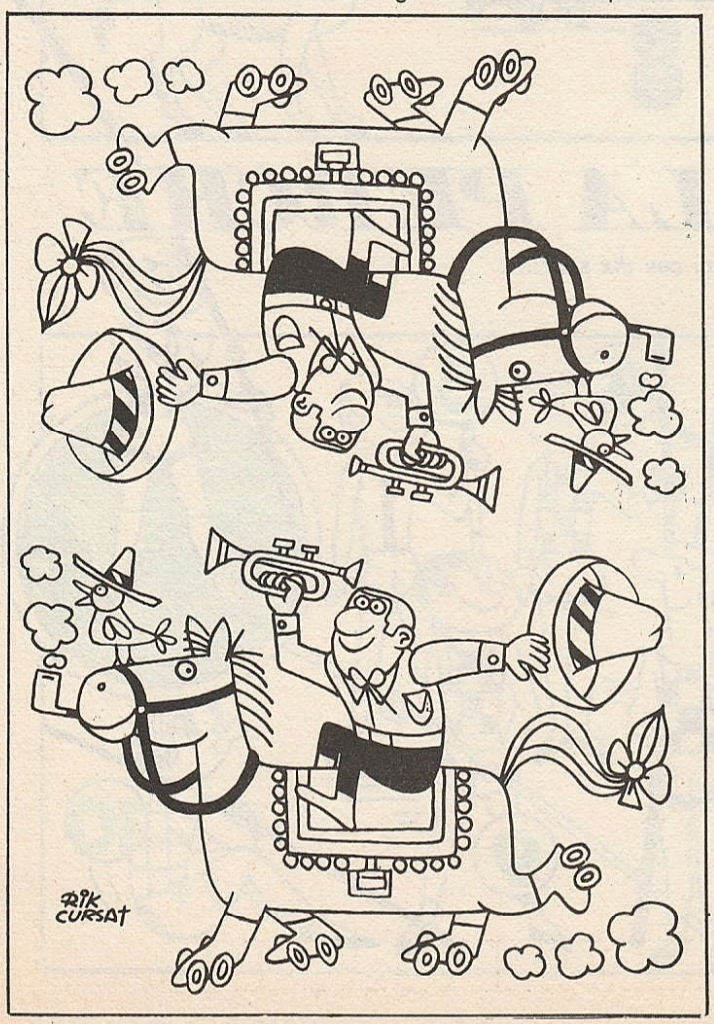
SOLUTIONS PAGE 73

C'EST UN SAMEDI

... le samedi 26 février 1848 que naissait Buffalo Bill.

10 DIFFERENCES

Voici le dessin d'un cow-boy très fantaisiste. En recopiant son dessin le dessinateur a changé 10 détails. Lesquels ?



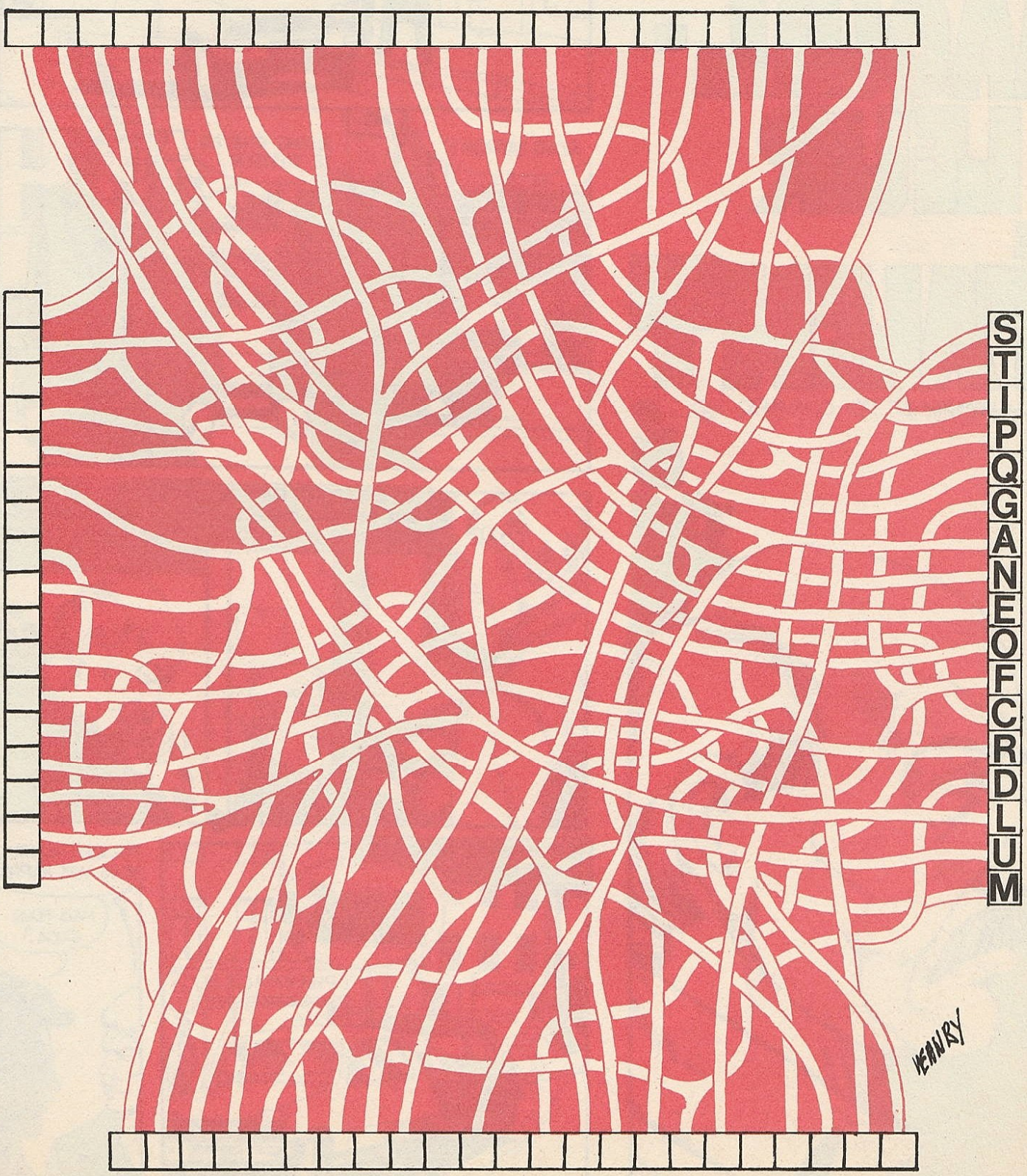
8

SUIVEZ LES CHEMINS

Ces chemins entremêlés conduisent des lettres (à droite) à des cases blanches (en haut, en bas, à gauche). Partez de chaque lettre et allez l'inscrire là où le bon chemin vous conduira. S'il y a des bifurcations en route, une fois votre lettre déposée vous reprenez avec la même lettre un autre chemin et vous inscrivez de même dans une autre case.
Quand toutes les lettres seront inscrites, vous découvrirez une phrase de « l'Art d'être grand-père ».

... le samedi 12 octobre 1822 que Victor Hugo se maria. Il avait 20 ans. Quand il devint grand-père il écrivit un recueil de poèmes intitulé : « L'Art d'être grand-père ».

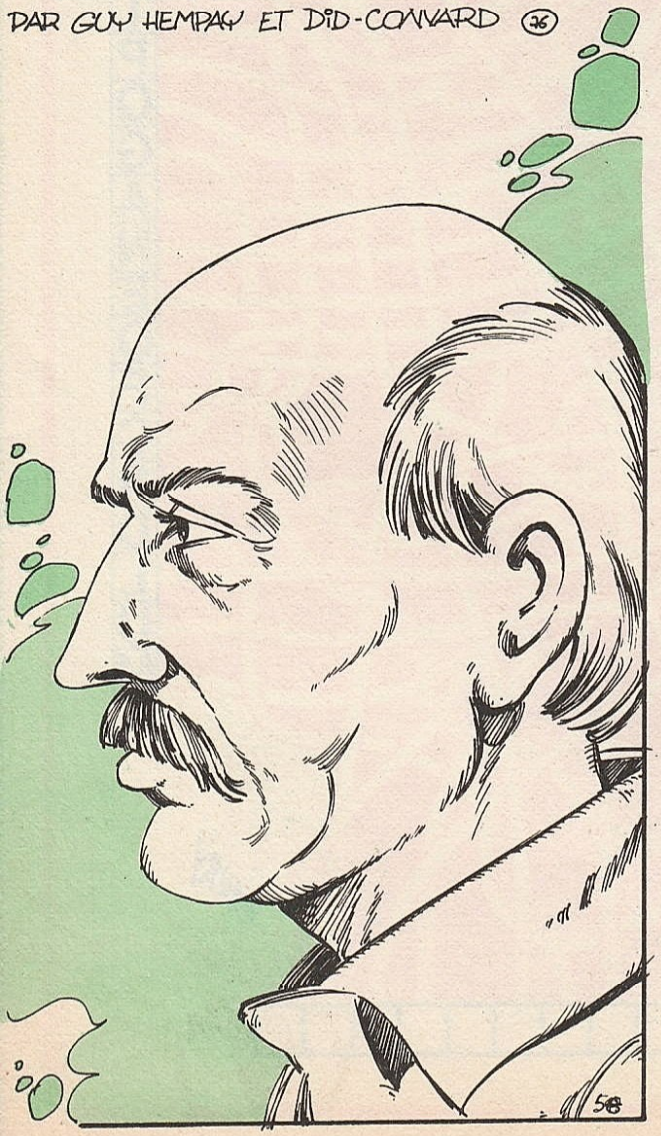
SOLUTIONS PAGE 73



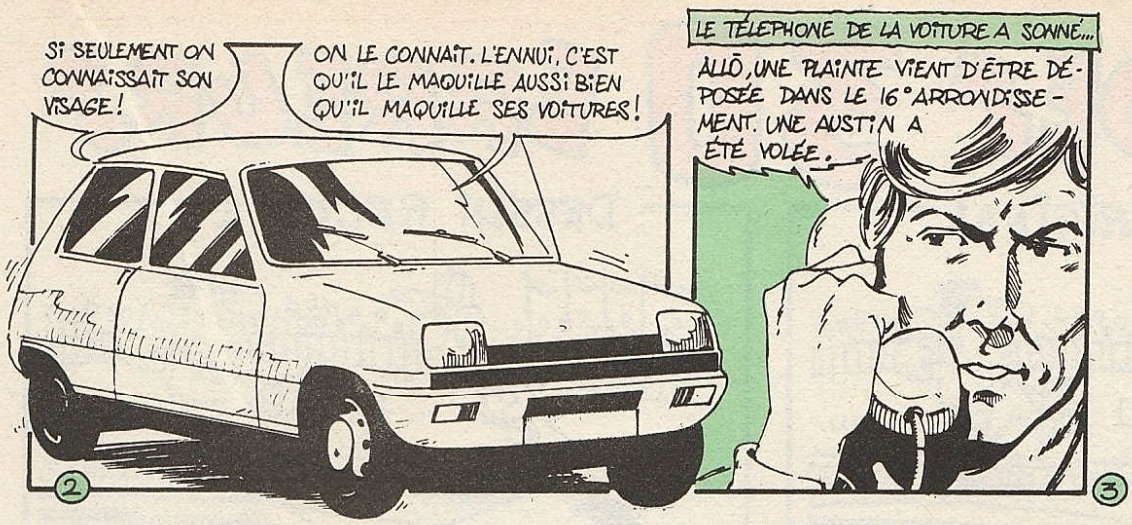
LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

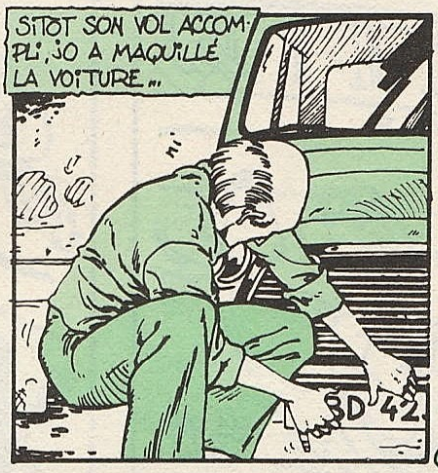
UN MAQUILLEUR DE TALENT

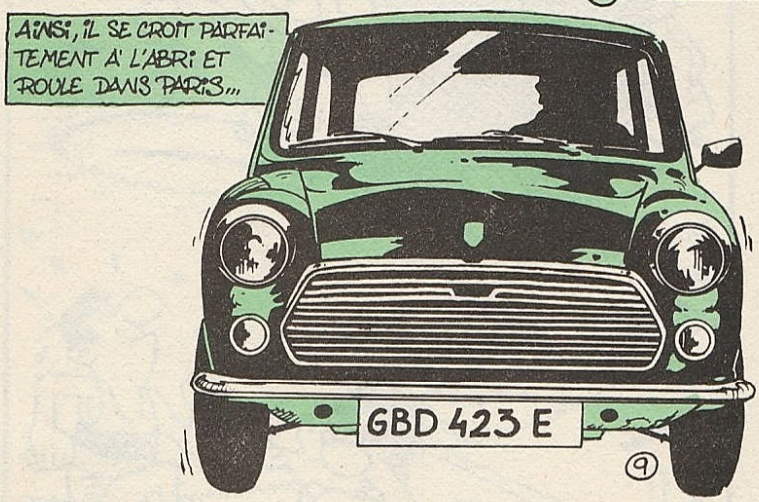
PAR GUY HEMPAY ET DID-CONVARD (36)

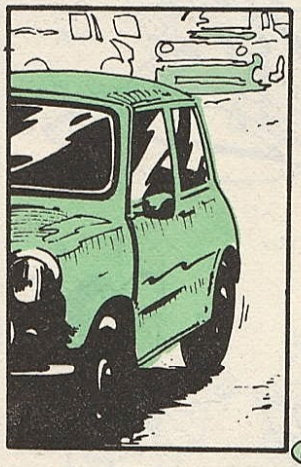


SOLUTIONS P.74









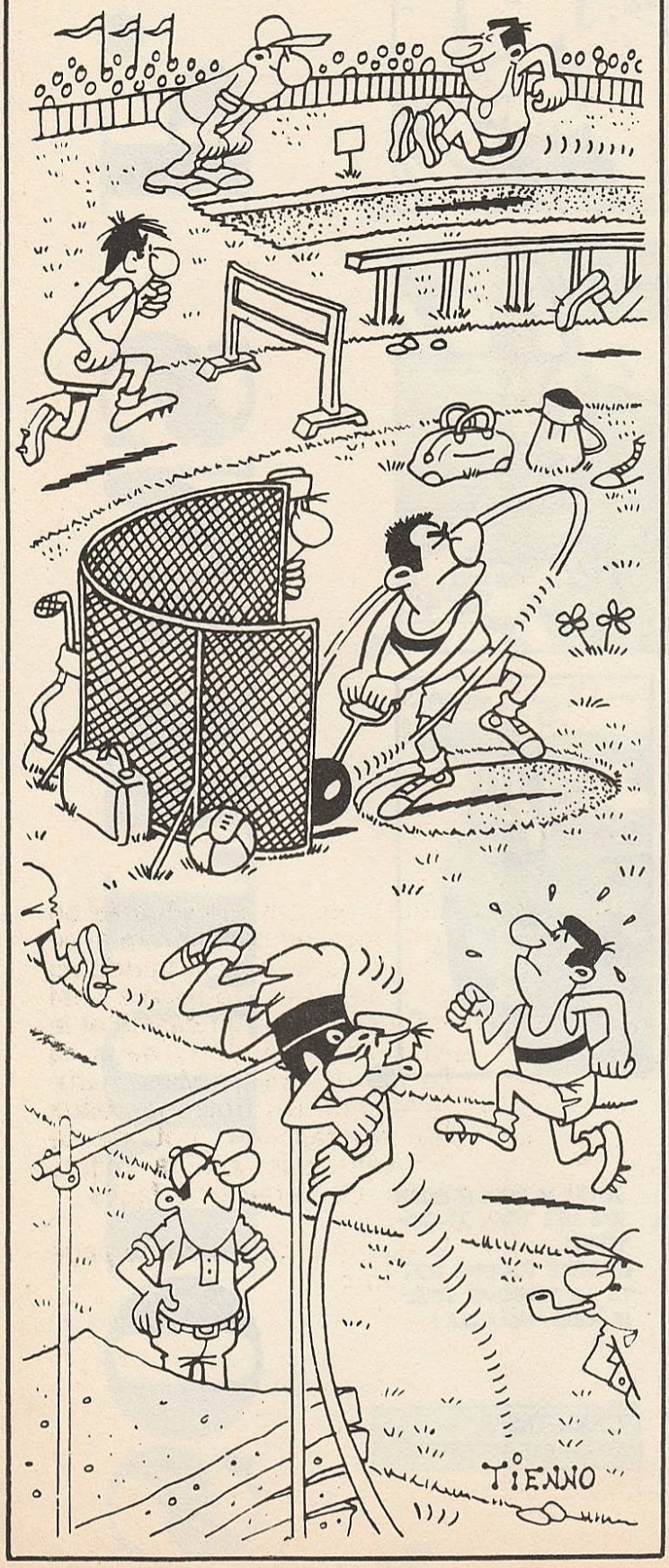
INUTILE DE FAIRE LE CLOWN. VOUS ÊTES BIEN JO-L'ARTISTE!
ET CETTE VOITURE PORTE LA **PREUVE** QU'ELLE A ÉTÉ MAQUILLÉE!

QUESTION:
QUELLE EST CETTE PREUVE?

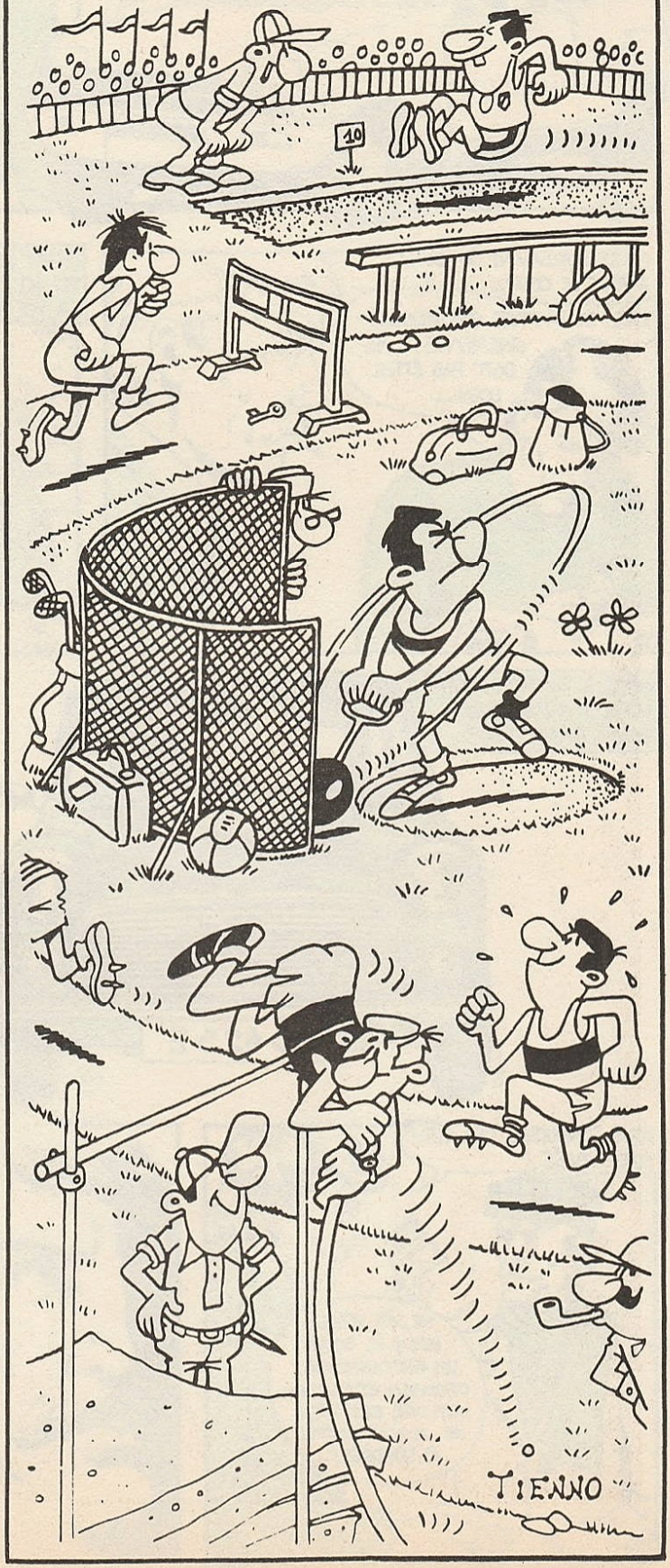
14 (HD)

JEU DES 30 ERREURS

DESSIN ORIGINAL



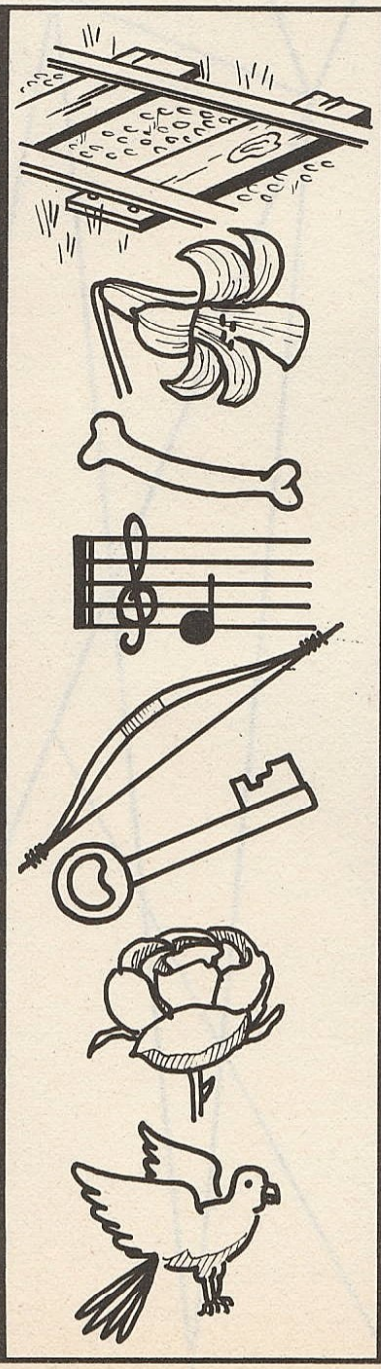
DESSIN RECOPIÉ



SOLUTIONS PAGE 74

jok DIMANCHE

FU
AR
ME
HIER
COL
FER
DISP
NU



SE
HIE
ON
LE
TE
SE
STE
UR

JEU CONCOURS

EN 3 MORCEAUX

Huit mots ont été séparés en trois morceaux. Le premier se trouve écrit dans la bande de gauche. Le deuxième est représenté par un dessin et le troisième est écrit dans la bande de droite. Mais, naturellement, les trois morceaux qui forment un mot, ne se trouvent pas sur la même ligne. Ce serait trop facile.

Règlement du concours page suivante.

ENVOYEZ VOTRE REPONSE SUR CARTE POSTALE

Indiquez sur la partie « correspondance »
1) votre réponse
2) vos nom, prénom, âge, adresse

ATTENTION...

Date limite des envois :
Pour la France : Lundi 3 mai 1976

Pour les autres pays : 31 juillet 1976
(le cachet de la poste fera foi)

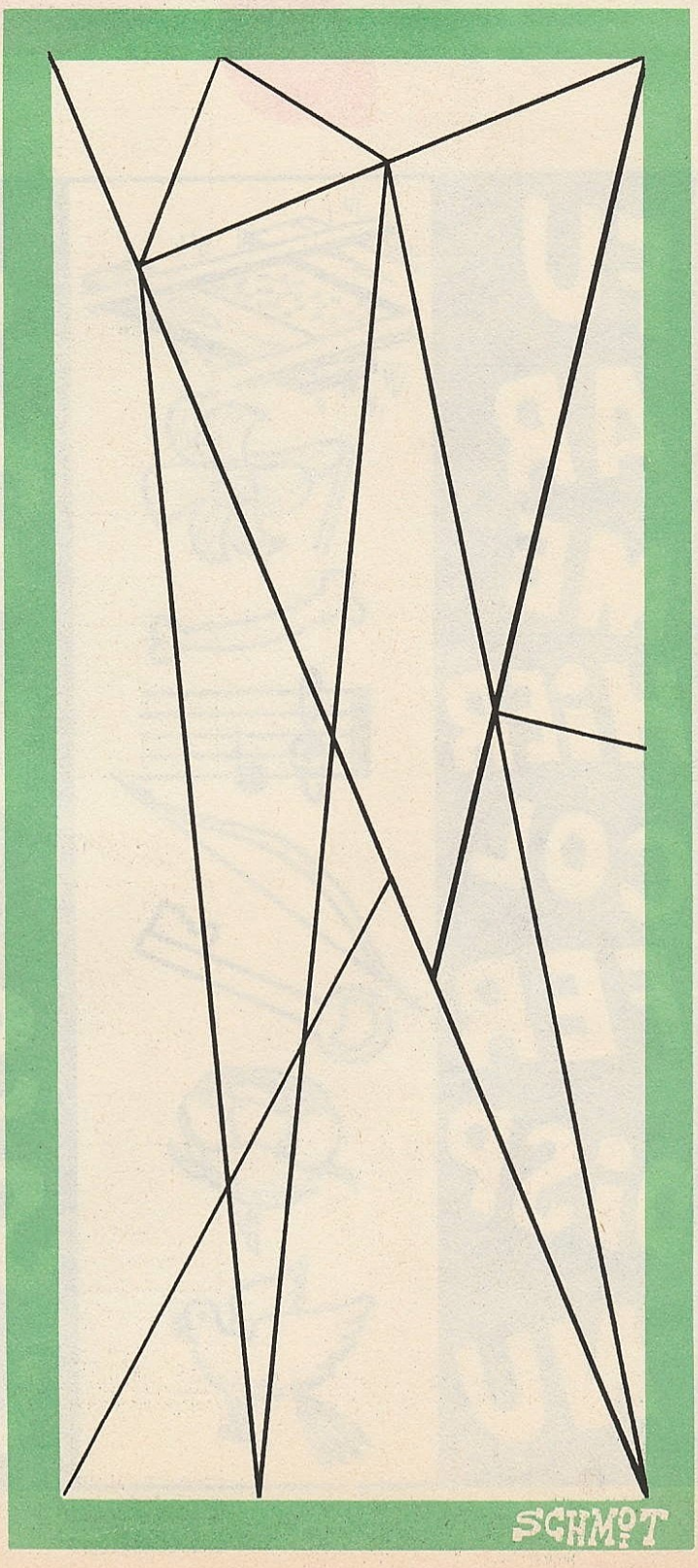
ADRESSEZ VOTRE CARTE POSTALE A :

JEU-CONCOURS JOKER
BP 122-06
75262 PARIS CEDEX 06

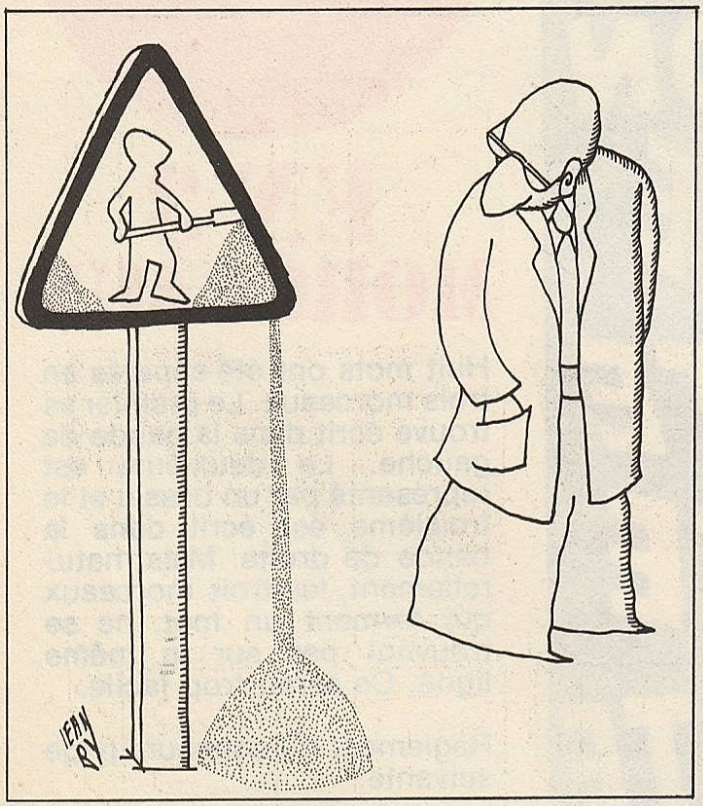
Les 50 premières réponses justes recevront un lot-surprise.

SOYEZ

Combien y a-t-il de triangles dans cette figure



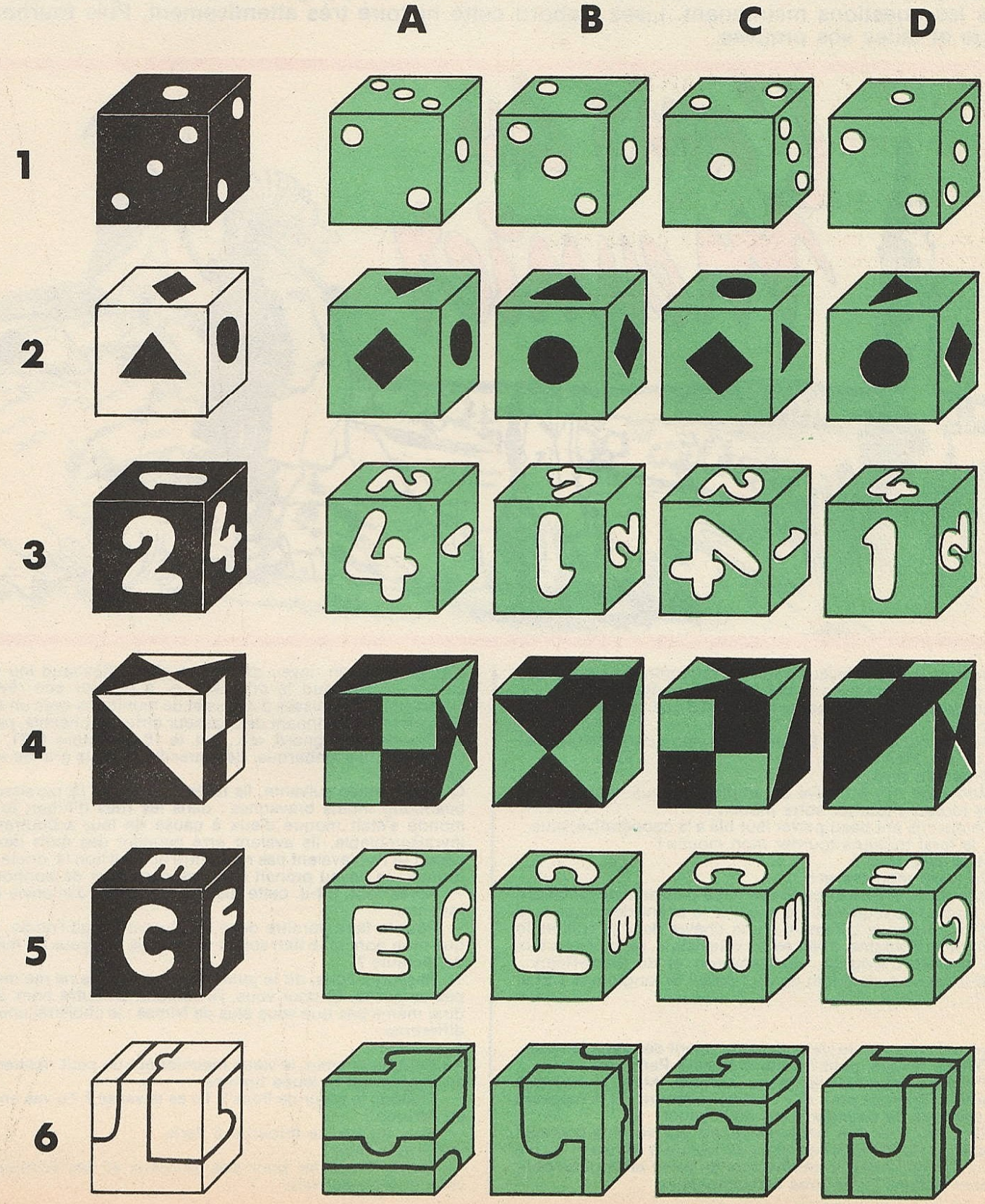
HUMOUR



Marius soucieux des progrès de son fils vérifie ses connaissances en grammaire
— Combien y a-t-il d'asseng ?.
— Trois P'pa
— Tu es sûr qu'il n'y en a pas plus ?
— Non, papa. Ecoute il y a l'asseng aigu, l'asseng grave et l'asseng circonflexe
— Et c'est tout ! Voyons, se fâche Marius, et l'asseng marseillais qu'en fais-tu ? Tu ne le connais pas ?

PERSPICACES...

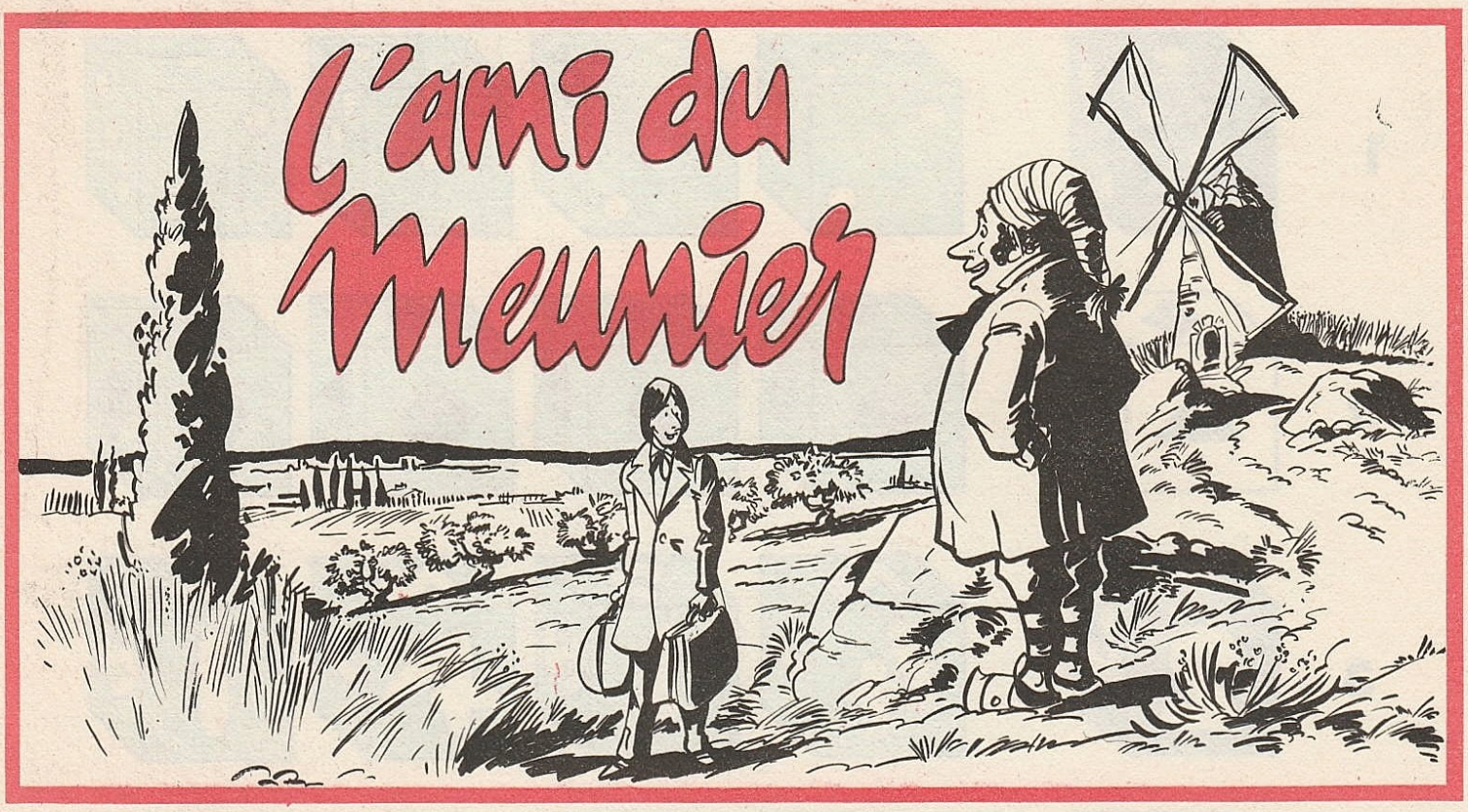
Observez attentivement le premier dé. Puis, parmi les 4 dés (ABCD) qui se suivent, trouvez celui ou ceux qui le représentent exactement, vus sous un angle différent.



SOLUTIONS PAGE 74

AVEZ-VOUS BONNE MÉMOIRE ?

Vous saurez si c'est OUI ou NON après avoir fait le test de la page 66. Mais ne regardez surtout pas les questions maintenant. Lisez d'abord cette histoire très attentivement. Puis tournez la page et faites vos preuves.



Au bout du chemin, le jeune homme rencontra un vieux meunier qui s'exclama avec le bel accent du pays :
— Et alors, petit ? Tu as la valise ? Tu vas prendre la diligence ?
— Non, je ne vais pas à Beaucaire, je vais à Paris. Par le chemin de fer, bien sûr.
— O coquin de sort !
— Mon frère m'y a trouvé un emploi. Et vous, maître, vous faites toujours tourner votre moulin ?
— Eh oui ! ils ont beau porter leur blé à la coopérative, tous... moi, je ferai toujours tourner mon moulin !
— Mais avec quoi ?
— Ça, c'est mon secret !
Dans le train, le jeune homme se mit à penser avec mélancolie à tout ce qu'il quittait : le soleil et le chant des cigales, le cri d'un berger, le bêlement d'une chèvre dans la colline, le jardin de la Fontaine, à Nîmes, sa ville natale, les maisons aux toits roussis d'Avignon, de Tarascon et de Saint-Rémy... Allait-il pouvoir vivre loin de tout cela ? Si longtemps ? Et si loin ?...

Au bout du chemin, le vieux meunier ouvrit des yeux étonnés.
— Té ! Te revoilà, petit ? Je te croyais à Paris.
— J'y étais, répondit le jeune homme. Mais je n'ai pas attendu longtemps pour m'y ennuyer à mourir. Et le médecin m'a ordonné de changer d'air, de voyager.
— Eh bien, c'est ton oncle Reynaud qui va être content ! Depuis que la ménagerie Pezou est venue à Nîmes et qu'il a vu un lion de l'Atlas, il ne rêve que de partir en Afrique pour chasser le lion. Tu pourras l'accompagner.

L'arrivée de son neveu décida en effet « Reynaud lou Cassaïre » — Reynaud le chasseur — à réaliser son rêve. Il commanda des caisses d'armes et de munitions avec un équipement impressionnant de chasseur africain (chéchia, pantalon bouffant, poignard, etc...) et, le 18 décembre 1861, avec son neveu, il s'embarqua, de Marseille, pour la grande aventure.
Quand, l'année suivante, ils furent de retour, ils paraissaient beaucoup moins bravaches : dans les rues d'Alger, tout le monde s'était moqué d'eux à cause de leur accoutrement invraisemblable, ils avaient erré pendant des mois dans le désert et ils n'avaient pas rencontré un seul lion ! L'oncle était furieux ; le neveu prenait la chose avec plus de bonhomie.
— Après tout, dit-il, cette histoire est drôle. J'ai envie de la raconter.
— Pour la faire paraître dans un journal ? rugit l'oncle. Pour que mon nom et le tien soient ridiculisés aux yeux de milliers de lecteurs ?
— Rassurez-vous, dit le jeune homme. Moi, je ne me mettrai pas en scène. Et pour vous, j'inventerai un autre nom. Je ne dirai même pas que vous êtes de Nîmes ; je choisirai une ville différente.

Au bout du chemin, le vieux meunier eut un petit ricanement en apercevant le jeune homme.
— Et alors, le tueur de lions ? Tu as la valise ? Tu vas encore en Afrique ?
— Non, maître. Je retourne à Paris.
— Et quoi faire ?
— Ecrire. Travailler pour des journaux et des éditeurs. Je veux devenir écrivain.

Paris était alors plus triste et plus morne que jamais. Bientôt la peur régna sur la capitale. Les Prussiens approchaient. On dut soutenir un siège terrible, en plein hiver. On racontait que les Prussiens étaient renseignés par de jeunes voyous indignes qui passaient les lignes de défense pour leur indiquer l'emplacement des troupes françaises, contre de l'argent ; on disait que l'Empereur était prisonnier, et que, là-bas, en Alsace, les instituteurs français étaient remplacés par des instituteurs allemands.
Alors, brusquement, le Nîmois qu'il était sentit battre en lui un cœur d'Alsacien. Comme il avait su peindre dans ses écrits la joie et la paix de son pays natal, il saurait traduire la douleur des écoles alsaciennes...

Et les années passèrent... Il devint un écrivain connu et admiré. On disait de lui : « C'est un Dickens français ». Son style avait la même chaleur et le même rythme chantant que son accent méridional. Il sut pourtant comprendre et décrire le charme de Paris, en regardant rêveusement glisser les péniches le long de la Seine. Mais il revenait souvent au pays des cigales retrouver son soleil et ses amis.
Et les années passèrent, passèrent...

Au bout du chemin, cette fois-là, il ne rencontra personne. En passant devant un mas, il demanda à une femme :
— Qu'est devenu le vieux meunier ?
— Il est mort, pécaïre ! Mais il est mort heureux. Quand les gens se sont aperçus qu'il faisait tourner son moulin à vide pour faire croire qu'il avait encore du travail, ils se sont tous concertés pour abandonner la coopérative et pour lui porter leurs sacs de blé. Pour son enterrement, Monsieur le Curé, qui se plaint toujours que personne ne vient à la messe, avait son église comble. Il a fait un sermon émouvant. Il a dit : « Adieu, brave meunier ! Tout le monde savait qu'il me fallait consacrer un jour entier pour toi les rares fois où tu venais te confesser. Mais, vaï, le Bon Dieu maintenant t'a pardonné toutes tes fautes parce que, malgré tes défauts, tu étais un brave homme et tu aimais ton métier par-dessus tout. Nous te pleurons, brave meunier, car, désormais, les ailes de ton moulin se sont arrêtées pour toujours.
L'homme regarda au loin le moulin aux ailes immobiles. Il murmura : « C'était un des derniers. Bientôt, il n'y en aura plus dans le pays... »
— Eh oui... Dans le temps, il y en avait tellement que c'était comme une longue farandole sur le ciel...
Ils se turent un instant. Puis, la femme demanda encore :
— Vous aimez les moulins, Monsieur ?
— Oui, j'ai même séjourné dans un moulin, à Fontvieille, entre Arles et les Baux.
— Vous êtes meunier ?
— Non.
— Alors, pour quoi faire ?
— Des lettres.
La femme, étonnée, s'approcha et le dévisagea. Elle avait déjà vu ce visage sur des photographies qu'on vendait à la librairie à Nîmes. Et soudain, elle s'exclama :
— Mais alors... vous êtes...

J.M. Pelaprat

A. QUEL EST LE NOM DE CE PERSONNAGE ?

B. QUELLE EST SA PROVINCE NATALE ?

ATTENDEZ POUR REPONDRE A CE TEST D'AVOIR LU LES 2 PAGES PRECEDENTES (PAGES 64-65)

TEST

Aux deux questions posées à la fin de l'histoire « L'Ami du Vieux Meunier », vous avez sûrement répondu Alphonse Daudet et le Languedoc (Eh oui, Daudet n'était pas provençal puisque sa ville natale Nîmes se trouve dans le Gard, département du Languedoc). Aux questions ci-dessous soyez aussi brillant !

1. Combien de villes ou de villages sont-ils cités dans le texte, 8 ? 11 ? 15 ? et lesquels ?

2. Combien de fois le mot « Provence » parait-il dans le texte ?

3. Combien de fois, dans le récit, Daudet rencontre-t-il le vieux meunier ?

4. Quel était le surnom de l'oncle de Daudet ?

5. En quelle année Daudet et son oncle partirent-ils en Afrique ?

6. Dans quelle ville se trouve le Jardin de la Fontaine ?

7. Quelle est l'orthographe du mot désignant une ferme provençale : « ma », « mas » ou « mat » ?

8. Quel est le nom de la ménagerie visitée par l'oncle Reynaud :
« Pécou », « Pézou » ou « Péchou » ?

9. Combien y a-t-il de mots en langue occitane dans le texte et lesquels ?

QUESTION CHAMPION :

10. Dans le texte, il est fait allusion à 8 œuvres connues de Daudet. Lesquelles ?
Si vous séchez, retournez la page...

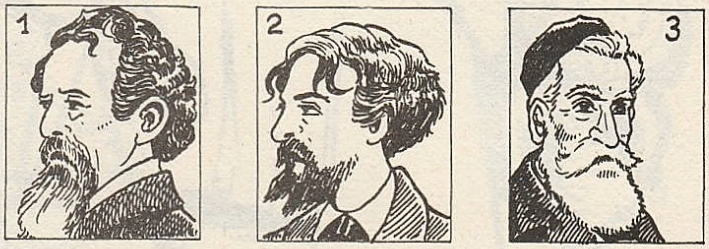
QUESTION CHAMPION

Les mots qui forment les 8 titres ont été mélangés. A vous de les remettre au bon endroit.

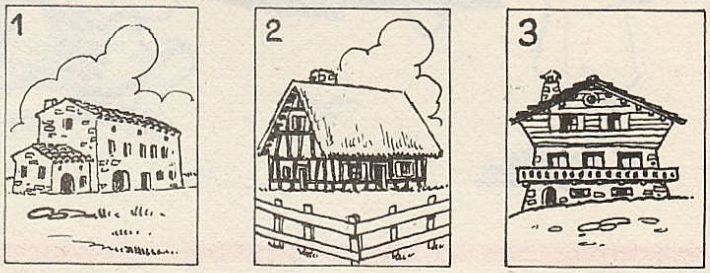
Tartarin de Beaucaire
Le belle chèvre de Cucugnan
L'enfant de Maître Cornelille
Le curé espion
La classe nivernaise
Le secret de Monsieur Seguin
La dernière diligence de Tarascon.

3x3

1. Qui est Alphonse Daudet ?



2. Quel est le mas ?



3. De ces trois personnages, un seul est un personnage de Daudet. Lequel ?

SUR LA PAGE SUIVANTE, A L'ENVERS, VERIFIEZ VOS REPONSES

SOLUTIONS

TEST

1. 11 villes ou villages : Beaucaire, Paris, Nîmes, Arles, Avignon, Tarascon, Saint-Rémy, Marseille, Alger, Fontvieille, Les Baux - 2. Aucune fois - 3. Trois fois - 4. « Reynaud le Chasseur » - 5. 1861 - 6. Nîmes - 7. Mas - 8. Pézou - 9. 4 mots en langue occitane : 1. « lou », 2. « Cassaïre », 3. « Pécaïre », 4. « Vaï ».

QUESTION CHAMPION

1. La diligence de Beaucaire - 2. Le curé de Cucugnan - 3. Le secret de Maître Cornille - 4. L'enfant espion - 5. La belle Nivernaise - 6. La chèvre de Monsieur Seguin - 7. Tartarin de Tarascon - 8. La dernière classe.

TROIS FOIS TROIS

1. 2 (les autres sont Dickens et Anatole France - 2. 1 (les autres sont une femme normande et un chalet savoyard) - 3. 3 (Vincent est de Mistral, Marius de Pagnol)

COMPTEZ VOS POINTS

Pour chaque réponse juste
1. A et B (page 65) ..... 2 points

2. TEST ... 3 points par réponse bonne - Pour la 10e question CHAMPION ... 3 points par œuvre. Si vous retournez la page, 1 point seulement -

3. 3 x 3 = 2 points
Si vous avez moins de 20 points, vous êtes plutôt très distrait.
Si vous avez de 20 à 35 points, c'est pas mal, mais fixez mieux votre attention.
Si vous passez dans la catégorie 35 à 50, bravo !
Et si vous atteignez entre 51 et 61, super bravo pour votre mémoire !

Sur le fleuve, deux chalands se croisent.
L'un des patrons hurle :
— Que transportes-tu ?
— Du charbon
— Du charbon comment ?
— Noir !

●

Hervé rentre de classe et annonce triomphalement à sa mère :
— Je connais deux nouvelles couleurs, le vert et le brale !
— Le brale, mais ce n'est pas une couleur. Tu as mal compris !
— Mais non, maman, je suis sûr que la maîtresse a dit le vert et le brale
— Et à propos de quoi, vous a-t-elle dit cela ?
— Elle a dessiné sur le tableau une colonne et elle a dit que c'était la colonne vertébrale.

●

Le propriétaire d'un appartement arrive chez son locataire.
— Monsieur, il faut quitter les lieux. Vous me devez six mois de loyer
— Quoi ? Partir sans payer ? Jamais !...

joker

Des jeux ▸▸▸ des énigmes
des mots croisés ▸▸▸
des idées de collections
de l'humour ▸▸▸ des gags ▸▸
▸▸▸ Joker c'est jouer ▸▸▸
la grille des vedettes ▸▸▸
des devinettes ▸▸▸ des jeux

Pour recevoir joker pendant 1 an (12 numéros) abonnez-vous au moyen du bon ci-dessous.

joker

Bon d'abonnement
à retourner à :
FLEURUS - 31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06

NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
C P ..... Ville .....

Je désire m'abonner à JOKER pour 1 an (12 numéros) à partir du numéro de ..... (indiquez le mois) et joins dans la même enveloppe (1) la somme de 66,00 F par :

☐ mandat-lettre
☐ virement postal 3 volets
} à l'ordre de FLEURUS c.c.p. 1223-59 PARIS

☐ chèque bancaire barré à l'ordre de FLEURUS (évitez le mandat-carte qui ne peut être joint)

Date ..... Signature :

(1) Seules seront servies les commandes accompagnées de leur paiement.

JOK

E	CB	T	VP	M	TP	

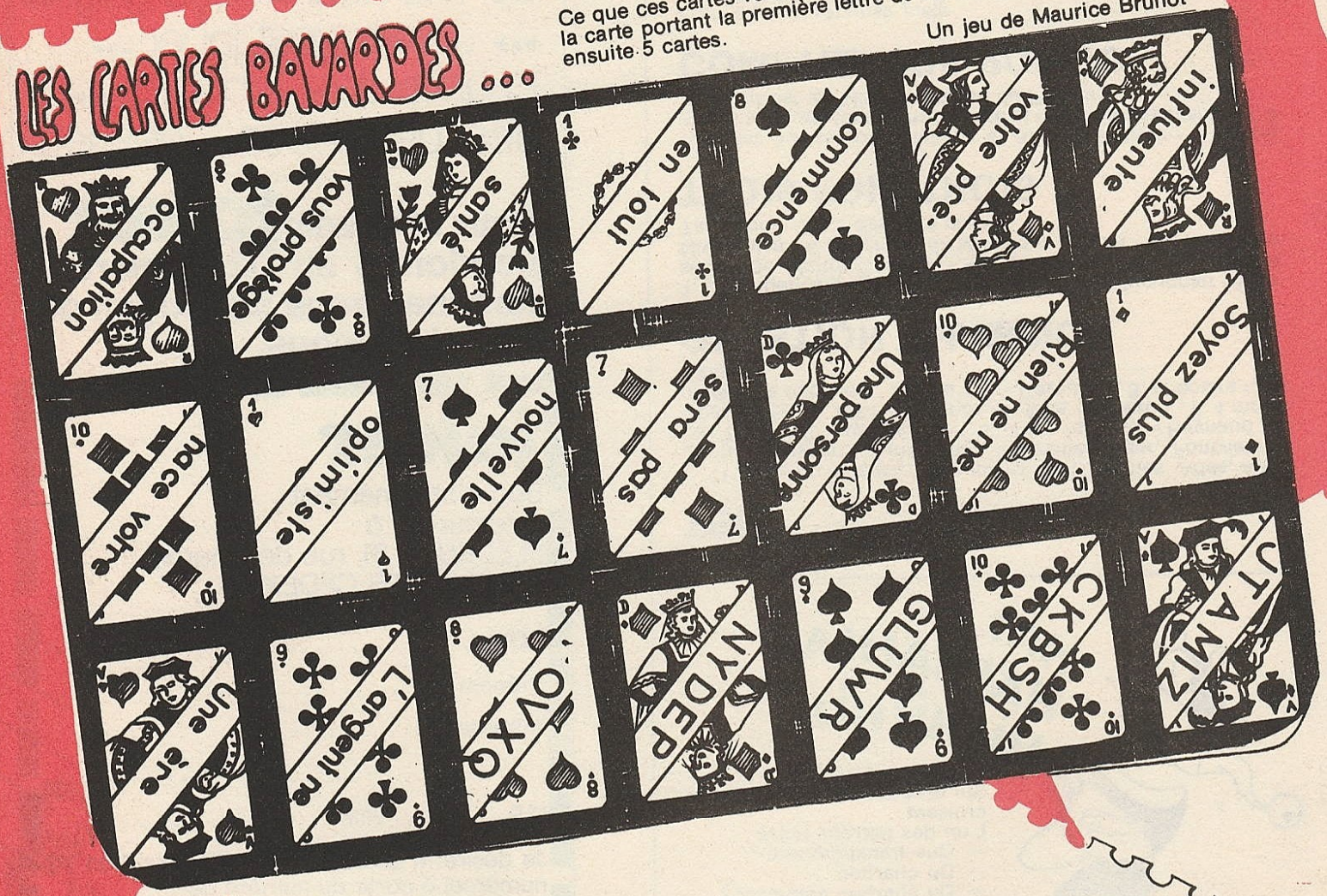
8 TRUCS POUR LES VACANCES !

On est seul, on est deux, trois, quatre, six, en famille ou avec des camarades. On a 5 minutes, 10 minutes, 15 minutes... On est chez soi, dans le train, en voiture. On a envie de faire quelque chose, de faire rire, de mystifier, on essaie un truc...

LES CARTES BAVARDES ...

Ce que ces cartes vous disent... vous le trouverez en partant de la carte portant la première lettre de votre prénom et en sautant ensuite 5 cartes.

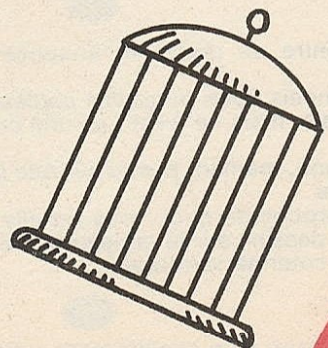
Un jeu de Maurice Brunot

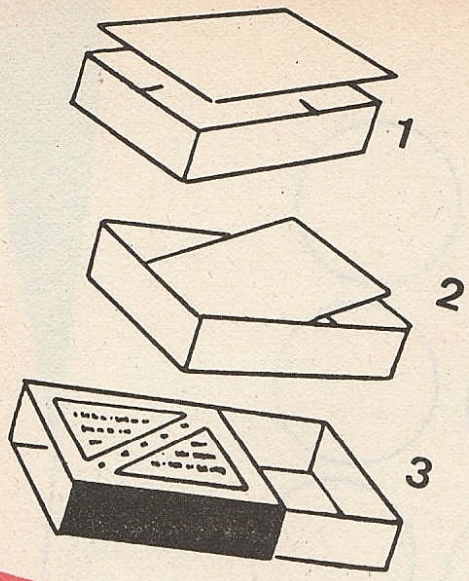


L'OISEAU DANS LA CAGE

Oui, comment faire rentrer l'oiseau dans la cage ? Si vous n'avez pas trouvé, retournez votre journal...

Fixer le point noir, s'approcher jusqu'à poser le nez dessus, et le petit oiseau sera entre les barreaux !





LA BOÎTE SONORE

Vous prenez une petite boite d'allumettes. Vous l'agitez et vous demandez à quelqu'un de deviner le nombre d'allumettes qui s'y trouvent. La personne cite un chiffre. Vous ouvez la boite : il n'y a pas d'allumettes dedans.

La solution est très simple. Vous détachez au préalable, soigneusement, le fond du « tiroir » d'une boîte d'allumettes (fig. 1). Puis vous le placez dans une autre boîte. La boîte sonore est prête. C'est le fond en supplément qui, cognant contre les parois de la boîte, fait croire qu'il y a des allumettes.

LA MAGIE DES CHIFFRES ...

Vous notez sur une feuille de papier un nombre, puis sans montrer cette feuille vous la pliez et la posez sur la table. Sur une autre feuille vous demandez à une ou plusieurs personnes de noter un nombre de leur choix compris entre 1 et 98. Mais, entre chacun de ces nombres, vous notez un nombre. Au total, il doit y en avoir 10 (5 notés par les personnes, 5 par vous). Vous faites le total des 10 nombres. Vous annoncez que le nombre obtenu est le même que celui se trouvant sur la feuille pliée. Ce qui est exact !

Comment procéder :

Vous avez noté sur la feuille qui sera ensuite pliée le nombre 495. Chaque fois qu'une personne écrit un nombre, vous faites en sorte que le nombre que vous allez écrire fasse un total de 99 avec l'autre nombre. Ainsi, si une personne écrit 57, vous écrivez en dessous 42 (car 5 + 4 = 9 et 7 + 2 = 9).

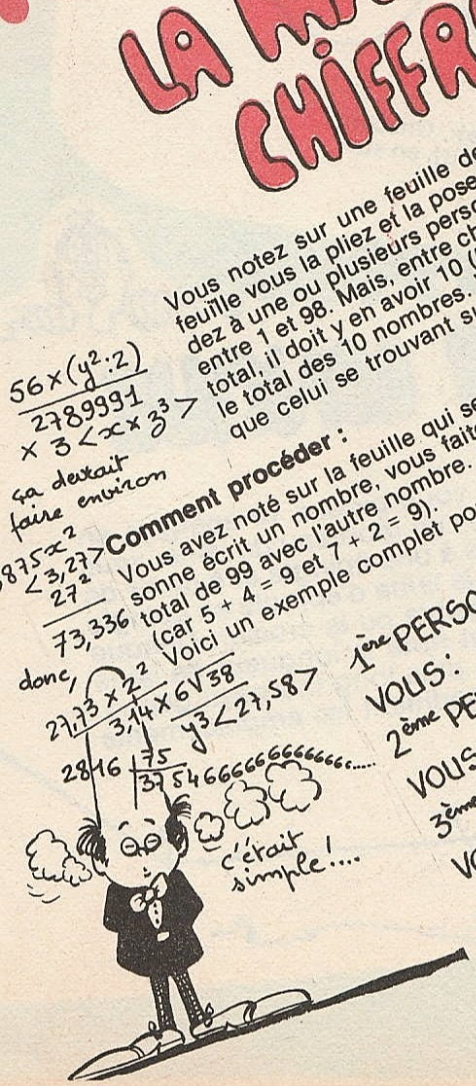
Voici un exemple complet pour 10 chiffres à additionner :

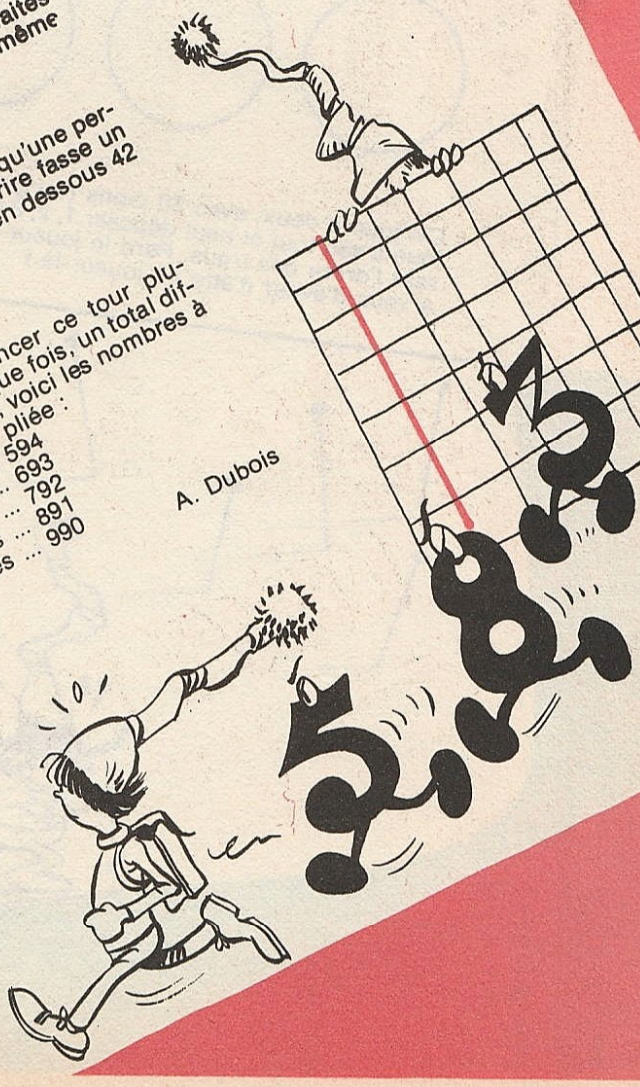
1ère PERSONNE :	29
VOUS :	70
2ème PERSONNE :	1
VOUS :	98
3ème PERSONNE :	47
VOUS :	52
4ème PERSONNE :	6
VOUS :	93
5ème PERSONNE :	13
VOUS :	86
TOTAL :	495

Vous pouvez recommencer ce tour plusieurs fois avec, à chaque fois, un total différent. Dans ce cas-là, voici les nombres à inscrire sur la feuille pliée :

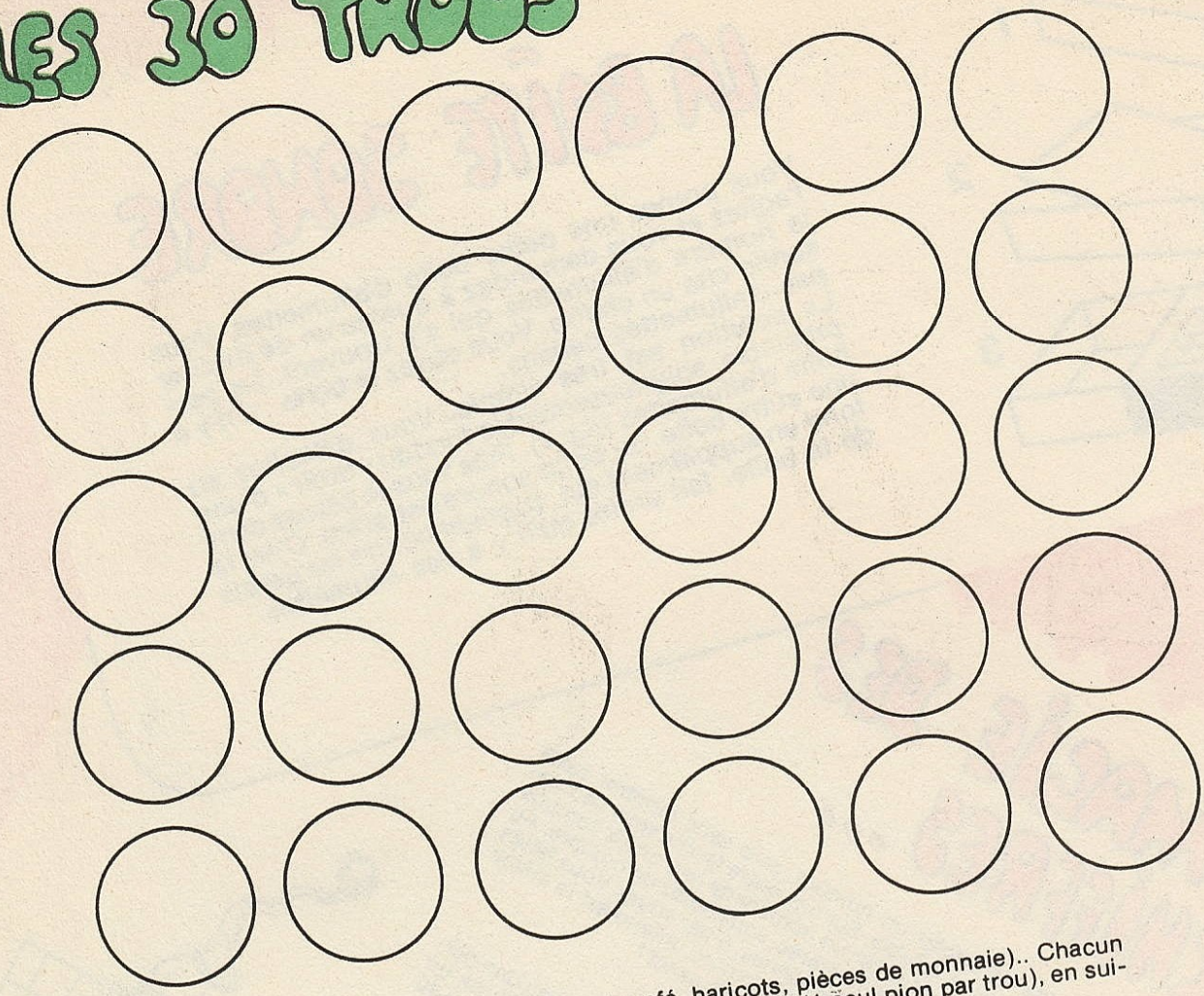
Pour 12 nombres ... 594
Pour 14 nombres ... 693
Pour 16 nombres ... 792
Pour 18 nombres ... 891
Pour 20 nombres ... 990

A. Dubois





LES 30 TROUS



On joue à deux, avec 30 pions (ou grains de café, haricots, pièces de monnaie).. Chacun joue à son tour et peut déposer 1, 2, 3 ou 4 pions chaque fois (1 seul pion par trou), en suivant l'ordre des trous. Perd le joueur qui pose le 30e pion ...
A vous d'éviter d'être ce joueur-là !

LA PLUS LONGUE

Sur un carton épais vous piquez 10 épingles en désordre. Vous prenez un morceau de laine, vous en fixez une extrémité à une épingle et à partir de là il faut faire circuler la laine d'épingle en épingle sans jamais la faire double ou la croiser. Chaque joueur joue une fois et note la longueur de laine utilisée. Celui qui a le plus long morceau gagne. On recommence, en modifiant les emplacements des aiguilles.

LES RÉPONSES CHIFFRÉES

Découpez 7 rectangles de papier. Sur le premier vous écrirez 1, sur le deuxième 2, sur le troisième 3 etc... jusqu'au chiffre 7.
Le meneur de jeu pose à l'un des joueurs une question :

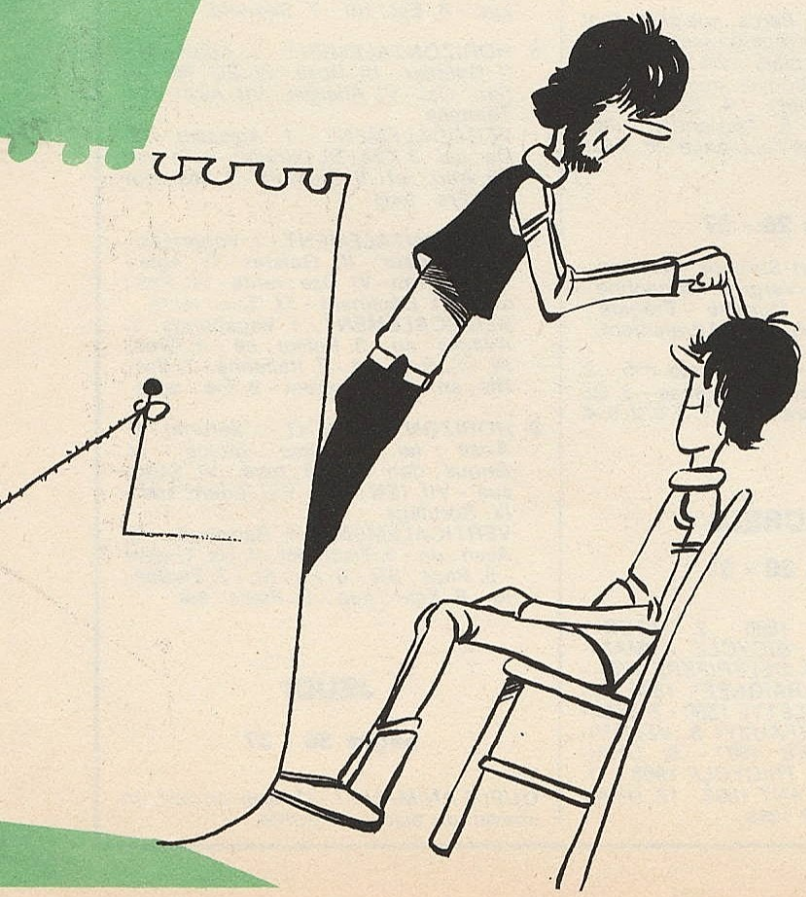
et en même temps présente au joueur un des rectangles, mettons celui portant le chiffre 3. Le joueur doit répondre en n'utilisant que 3 mots. Par exemple :

Le meneur s'adresse à un autre joueur et lui montre le rectangle 5.

Le joueur répond avec 5 mots. Par exemple :

Et le jeu continue. Si un joueur répond avec moins ou plus de mots qu'il ne doit, il est éliminé. Le dernier joueur qui reste gagne.

LEVEZ-VOUS !



Faites asseoir un ami sur une chaise, le dos bien appuyé contre le dossier. Penchez-vous vers lui en posant vos index sur son front. Demandez-lui maintenant de se lever. Il n'y parviendra pas ! Pourquoi ? Parce qu'il est difficile dans ces conditions de déplacer son centre de gravité, encore plus de se lever.

SOLUTIONS

ASTUCES EN VRAC

Page 11

DEVINETTES.- 1. Les escargots ne se mangent pas avec un couteau ! - 2. Aucune, puisque le bonnet est en coton - 3. Ils se font face - 4. Deux. Il y a un sillon par face, le saphir suit toujours le même sillon - 5. Parce que le Loir est cher (Loir et Cher).

8 CHAU : Chaudron, Chaumine, Chaussette, Chausson, Chauve, Chaussure, Chauffeur, Chauffe-eau.

Pages 12 - 13

DROLE DE REBUS.- A Angers, Adam et Léa ont dansé sur un pied dans la nuit sans danger (A en G - A dans L et A - ON dans C sur un pied dans la nuit - 100 dans G).

MINI-REBUS - Pivoine (pi-voit-ne) - Thierry (Tiers - I).

LES INTRUSES.- Qui sème le vent récolte la tempête. Lettres à effacer : 1 (T traineau) 2 (D diadème) 3 (L lion) 4 (S serre) 5 (R air) 6(U hue).

4 personnes en vous comptant bien sûr !

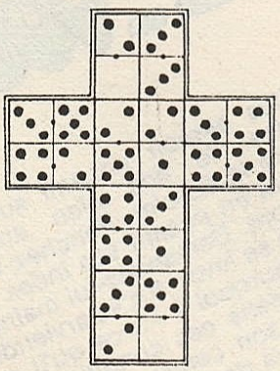
Le N° 3. Il fait attention de ne pas rayer les verres en mettant ses lunettes perpendiculaires à la table.

Pages 14 - 15

CARTE PERFORÉE - n° 3.

LES ALLUMETTES.- Prendre une allumette du bas et la mettre à côté du 1, au-dessus. On obtient ainsi 11/11 (2/2) ce qui correspond à un entier donc 3 fois 1/3.

DOMINOS



NOMBRE D'ANNEES.- 87 - 63 = 14 ans

LA BONNE OPERATION
A) 12 + 7 x 2 - 5 + 1 : 2 = 17 - B) 9 - 6 - 2 x 8 + 7 + 6 = 21 - C) 15 = 5 x 7 + 9 : 2 + 6 = 21 - D) 8 + 9 + 7 + 6 - 2 x 2 = 56 - E) 10 x 10 + 6 + 16 - 12 - 05 = 105 - F) 56 : 7 x 4 - 2 x 3 + 10 = 100 - G) 1 + 2 + 3 + 4 + 5 x 9 = 135 - I) 106 - 5 + 3 : 2 : 2 - 25 = 1 - J) 20 + 10 ; 6 x 10 - 25 - 2 = 27

PRENOM : GAETAN

LUNDI

pages 18 - 19

CHARADES.- 1. BROCHET (Broc-chai) - 2. GYMNOTE (Gym-note) - 3. BALEINE (Bas-laine) - 4. HARENG (A-rang) - 5. CARPE (Car-peu) - 6. SAINT-PIERRE (Sein-pierre) - 7. MEROU (Mets-roue) - 8. GARDON (Gare-don)
Poissons Eau douce (Brochet, Gymnote, Carpe, Gardon)

HISTOIRE POUR RIRE : Face à un sous-marin, un bébé sardine s'affole : « Cesse de trembler dit sa mère, ce n'est qu'une boîte de conserves pleine d'hommes ».

pages 20 - 21

34 MOTS.- HORIZONTALEMENT (Lemming-Orge-Raquette - Zing- Caribou - Pêche-Montréal-Ontorio-Manitoba-Québec-Huron-Houille-Martre- Ottawa).
VERTICALEMENT (Elan-Leclerc-Erie-Loup - Curling-Hockey-Bibon-Pétrole Alberta-Trappeur- Ski-Vancouver-Glouton-Vignault- Bouleau). OBLIQUE (Erable-Avoine- Chasse-Ours-Wapiti)

QUI.- 1. La Belle au bois dormant - 2. Blanche-Neige - 3. Le Chat Botté - 4. Le roi des crapauds - 5. Le petit chaperon rouge.

MARDI

pages 24 - 25

RIMES EN AIL.-Montmirail-Sérail-Rail - Travail - Bail - Camail - Vitrail - Portail - Vantail - Attirail - Mail - Ponson du Terrail - Caravansérail - Corail - Email - Epouvantail - Bercail - Soupirail.

LES METIERS.- 1. Cordonnier - 2. Pâtissier - 3. Marchand de vin - 4. Dentiste - 5. Avocat - 6. Artiste - 7. Paveur - 8. Chef d'Orchestre - 9. Médecin - 10. Aviateur.

DEVINETTES.- 1. Parce que'elles font des repas sages (repassages) - 2. Le plongeur fait des plats nets (planètes), l'astronome les découvre seulement - 3. Edmond (aide mont) - 4. Soigner les gorges du Tarn - 5. Apprendre à ses élèves à nager dans l'opulence - 6. Tous les deux peignent.

pages 26 - 27

SON NOM.- Robert Surcouf - Tribord - Voile - Abordage - Vergue - Brigantine - Etrave - Escadre - Dunette - Frégate - Ecoutille - Pont - Hunier - Affrêtement...

JEUX DE PNEUS.- 1. Morceau n°5 - 2. Ils sont tous à la même distance - 3. Du plus petit au plus grand : 5, 7, 3, 9, 2, 6, 4, 8, 1, 10

MERCREDI

pages 30 - 31

1. MONOCYCLE 1865 - 2. HOBBY-HORSE 1819 - 3. BICYCLE A MANIVELLE (FAUX) - 4. CELERIFERE 1791 - 5. GRAND BI (ARAIGNEE) 1880 - 6. PREMIERE BICYCLETTE 1880 - 7. BICYCLE A GUIDON (FAUX) - 8. VELOCIPEDE A PEDALES 1861 - 9. DRAISIENNE 1818 - 10. TRICYCLE 1868 - 11. TRICYCLE FLOTTANT 1883 - 12. DRAISIENNE A LEVIER 1868.

pages 32 - 33

QUEL CHEMIN.- le N° 4, flèche à droite

LA MAISON DES 13.- HORIZONTALEMENT : Mathilde - Louis - Viviane - Luc - Thomas - Roger - VERTICALEMENT : Robert - Marc - Jacques - Henri - Emile - Victor - EN OBLIQUE : Marcel.

GLANDS.- 18

Pages 34 - 35

1. *HORIZONTALEMENT.- I. Détersif - II. Evaluer - III. Géniales - IV. Erne - V. Lee ; Oc - VI. Suinter - VII. Trie ; ut - VIII. Si ; Ase.*
VERTICALEMENT.- 1. Dégel - 2. Everest - 3. Tanneurs - 4. Elie ; III - 5. Rua ; one - 6. Sélect - 7. Ire ; eus - 8. Sparte

2. *HORIZONTALEMENT.- I. Apanage - II. Baron - III. Ure ; Ase - IV. Sana - V. Ide ; pie - VI. Visions - VII. Es ; Têt.*
VERTICALEMENT.- 1. Abusive - 2. Paradis - 3. Arènes - 4. Nô - 5. Ana ; pot - 6. Saine - 7. Ere ; est -

3. *HORIZONTALEMENT.- I. Réalités - II. Ecrème - III. An ; non - IV. Trait - V. Mal ; acné - VI. Uri ; têtu - VII. Réa ; oser - VIII. Essen ; SS*
VERTICALEMENT.- 1. Reg ; mûres - 2. EC ; tarés - 3. Ara ; Lias - 4. Lent - 5. IM ; raton - 6. Tenaces - 7. Ointes - 8. Senteurs.

4. *HORIZONTALEMENT.- I. Réveille - II. Elevée - III. Iule ; Zoé - IV. Néon ; are - V. Store - VI. Te ; Andes - VII. Tue ; ce - VIII. Expresse.*
VERTICALEMENT.- 1. Reinette - 2. Elue ; eux - 3. Vélos ; E P (épée) - 4. Eventa - 5. IE ; once - 6. Lézardes - 7. Orée - 8. Enée ; sue.

5. *HORIZONTALEMENT.- I. Blagues - II. Ratisse - III. Us ; te - IV. Nez - V. IR ; aura - VI. Arçon - VII. Aise ; ID*
VERTICALEMENT.- 1. Brunira - 2. Laser - 3. AT ; as - 4. Gît ; are - 5. Us ; Luc - 6. Est ; roi - 7. Seeland.

6. *HORIZONTALEMENT.- I. Adorable - II. Galibier - III. Rose - IV. SC ; Nil - V. Sari ; Ost - VI. Allergie - VII. Aire - VIII. Teintées.*
VERTICALEMENT.- 1. Agissant - 2. Da ; cal - 3. Olé ; RL (airelle) - 4. Ri ; nie - 5. Abri ; rat - 6. Biologie - 7. Les ; sire - 8. Ere ; tees.

7. *HORIZONTALEMENT.- I. Vaporisée - II. Adorateur - III. Galetas - IV. Agis - V. Bec ; Iran - VI. Ose ; rente - VII. Pan ; et - VIII. Déclinant - IX. Sue ; tente*
VERTICALEMENT.- 1. Vagabonds - 2. Adages ; eu - 3. Police ; ce - 4. Ores ; PL - 5. Rat ; rait - 6. Italienne - 7. Ses ; RN ; an - 8. Eu ; ratent - 9. Ers ; nette

8. *HORIZONTALEMENT.- I. Saturne - II. Avise ; lei - III. Res ; pouce - IV. Gnous ; dan - V. NR ; pers - VI. Sang-sue - VII. IEN ; Gé - VIII. Eden ; star - IX. Sortilège*
VERTICALEMENT.- 1. Sargasses - 2. Aven ; do - 3. Tisonnier - 4. Us ; Urgent - 5. Reps ; SN - 6. Pu ; SL - 7. Eludée ; te - 8. Ecar ; gag - 9. Riens ; ère.

JEUDI

pages 36 - 37

QUELS ANIMAUX ? - Un âne, un cerf, un cheval, un bison, un buffle.

DEVINETTES « E en Plus ».- 1. Li et lie - 2. Ru et rue - 3. Gaz et gaze - 4. Mou et moue - 5. Soi et soie - 6. Ane et ânée - 7. Frais et fraise - 8. Sort et sorte - 9. Plant et plante - 10 Mari et Marie - 11. Vent et vente - 12. Cal et cale.

VRAI OU FAUX.- 1. Vrai - 2. Faux (pas de limite d'âge) - 3. Vrai - 4. Vrai sauf pour la Suède qui a pris la conduite à droite en 1967 - 5. Vrai - 6. Vrai - 7. Vrai - 8. Vrai - 9. Faux - 10. Faux, elle est réservée aux cyclomoteurs et bicyclettes - 11. Vrai - 12. Vrai - 13. Vrai -

Pages 38 - 39

8 OISEAUX.- Loriot - Colibri - Serin - Canari - Grive - Geai - Pie - Piaf.

GRILLE MUSICALE. HORIZONTALEMENT : Fa - Violon - Mi - Harpe - Cornemuse - Orgue - Tambourin - Accordéon - La - Clarinette - Sol - Clavecin - VERTICALEMENT : Maracas - Piano - Rebec - Banjo - Do - Guitare - Ré - Tuba - Fifre - Vielle - Harmonica - Si - Basson - Crécelle.

VENDREDI

Page 49

JEUX D'ILES
1. Partie N° 2
2. JAVA - SICILE - SEIN - ISLANDE - RE-ELBE - JAPON - SUMATRA - BORNEO - VICTORIA - GROENLAND - ACORES.
3. JULIEN (jus - lien) - CLEMENT (Clémens) - RAOUL (Rat - houle) - NINON (Nid - non).

Pages 50 - 51

MOTS CROISES GEANTS.

HORIZONTALEMENT.- I. Coupe ; finale ; match - II. Hivernales ; peintre - III. Agenda ; laideron ; al - IV. Unes ; prune ; escarpé - V. So ; oust ; eh ; van - VI. SN ; volai ; Cassel ; ut - VII. Usée ; Eton ; sa ; Sund - VIII. Pô ; Nessus ; sise - IX. Eperon ; notoriété - X. Anel - renoue ; Arles - XI. Litières - PL : ruelle - XII. Oran ; EG ; opère ; eau - XIII. Iéna ; arête ; AP ; NL - XIV. Sortilèges ; semence - XV. Quête ; gai ; Etna ; es - XVI. Sécha ; lavettes - XVII. Eu ; Eulalie ; rituel - XVIII. Thésée ; en ; céréale.
VERTICALEMENT.- 1. Chaussure ; lorsque - 2. Oignons ; pair ; ou ; ut - 3. Uvée ; éventaires - 4. Pensive ; reinette - 5. Erd ; pôle ; nièces - 6. Napoléon ; réal ; hue - 7. Fa ; ruat ; reg ; égale - 8. Illusionnés ; Aga - 9. Néant ; néon ; oreille - 10. Asie ; stoppés ; Ain - 11. Cassoulet ; Eve - 12. Epée ; saure ; reste - 13. Erses ; si ; Ré ; entre - 14. Mioches ; eau ; amatir - 15. Anna ; lustre ; PE ; été - 16. TT ; RV ; nielle ; sua - 17. Crapauds ; élancé ; el - 18. Hèlent ; esseulés ; le.

DEVINETTES.- Le chat griffe, le stylographe - 1. Ils gardent tous deux la chambre - 3. C'est, étant à cheval, de boire dans un verre à pied - 4. La lettre « i » - 5. Devoir réconcilier des œufs brouillés - 6. Aucun des deux n'est cru (crue) - 7. Celles qui n'en ont pas (de dents) - 8. L'astronome admire les étoiles du ciel tandis que le général fait admirer les siennes - 9. Aucune, tous deux ont besoin de pièces - 10. Chiendent - 11. L'aviateur file, la couturière enfile, le soldat défile, le voleur se faufile.

SAMEDI

Pages 54 - 55

ENIGME.- La prestation du « 32 » ne peut être homologuée car il a cassé sa perche ! Un autre essai lui sera accordé (quand il aura récupéré une autre perche !)

A CHACUN SON SAUT.- Hauteur : BRUMEL, FOSBURY (célèbre par sa technique de saut sur le dos qui porte maintenant son nom), SAINTE-ROSE, H. ELLIOT - Longueur : PANI - Perche : D'ENCAUSSE, SILLON, TRACANELLI - Triple saut : BATTISTA, CONNOLLY (premier vainqueur olympique de cette discipline)
PAS POUR LES SOTS.- 1. Saut de carpe - 2. Saut de mouton - 3. Sauter aux yeux - 4. Sauter à pieds joints - 5. Faire sauter la banque - 6. Saut du lit - 7. Saut de puce - 8. Sauter une classe - 9. Sauter du coq à l'âne.

TENDEZ LUI LA PERCHE.- N° 8

Pages 56 - 57

SUIVEZ LES CHEMINS.- Lorsque l'enfant paraît le cercle de famille applaudit à grands cris

10 DIFFERENCES.- 1. L'embouchure de la trompette - 2. Le ruban du chapeau de cow-boy - 3. Le nœud à la queue du cheval - 4. La boucle de la ceinture - 5. La botte gauche - 6. La poche de la chemise - 7. La crinière du cheval en bas - 8. L'étrier - 9. La patte avant gauche du cheval - 10. La pipe.

SOLUTION DU JEU CONCOURS « 4 POUR 1 »

paru dans JOKER N° 5 :

VITAMINE
VI (Vise, Vire, Vive, Vite)
TA (Talc, Tare, Taon, Tate)
MI (Mine, Mire, Miel, Midi)
NE (Nevé, Neuf, Néon, Nerf)

humour

SOLUTIONS

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID

UN FOND DE POCHE.-

Le ticket de cinéma du suspect porte le nom de CINEVOG, et son ticket de métro indique la deuxième classe. Or, on a vu Arnot entrer au CINEVOX, après avoir voyagé dans un wagon de métro de première classe.

CHANGEMENT DE VISAGE.-

1°) Les traces de pas s'arrêtent brusquement au petit espace d'herbe qui se trouve au milieu du terrain. Cette absence soudaine de traces indique forcément que l'homme a disparu par les airs. Et comme il n'existe aucune empreinte de décollage d'avion, il ne peut s'agir que d'un hélicoptère qui attendait sur l'herbe. Quant au bruit du moteur, ID oublie qu'il a été forcément masqué par le bruit de l'orage et de la pluie torrentielle.

2°) Si Arnot a décollé depuis moins de 10 minutes, il a reçu la pluie. Or, ID peut s'apercevoir que les cheveux de la perruque sont totalement secs ; ce qui peut s'expliquer d'autant moins qu'Arnot affirme ne jamais utiliser de chapeau ni de parapluie.

POUR FAIRE PARLER ARNOT.

1°) Arnot, comme Astus et ID ne se trouvait qu'à 60 km de Paris. Or, le voyant lumineux du poste de péage indique une somme (15 F.) qui correspond à une distance bien supérieure. La GS grise n'est donc pas celle d'Arnot.

2°) Comme on peut s'en apercevoir quand Arnot passe au greffe, il est de règle dans les prisons, que les détenus soient dépouillés de leurs cravates et de leurs lacets de chaussures. Or le soldisant Philibert porte cravate et lacets.

LE VOL DE L'EPICERIE.-

1°) Si, vers 7 heures, M. Lucroy est allé rendre visite à ses chats, il n'est pas admissible qu'il soit sorti avec son chien qui, on le sait, leur fait peur. Or, l'employé précise : « Il avait son chien, comme d'habitude ».

2°) Visiblement, M. Lucroy, qui mène une vie solitaire, ne reçoit personne. Son chien n'aime pas le sucre. Il nourrit ses chats de poisson et il est lui-même atteint de diabète, maladie pour laquelle le sucre est un aliment défendu. Il devient donc évident que l'employé malhonnête a inventé sa visite à l'épicerie et qu'il ne peut que mentir en prétendant que Lucroy a demandé un kilo de sucre.

UN MAQUILLEUR DE TALENT.-

Jo a eu le tort de maquiller la voiture en voiture anglaise. En effet, si elle avait été, comme il le prétend et comme les fausses plaques l'indiquent, achetée à Londres, le volant serait à droite. Or, le volant est à gauche ; il s'agit donc bien d'une Austin d'exportation achetée en France et volée par Jo.

SOYEZ PERSPICACES.-

1 (A et C) - 2. (D) - 3. (B et C) - 4. (A) - 5. (C) - 6. (A et B)

TRIANGLES.- *29*

JEU DES 30 ERREURS

Un drapeau en plus - L'homme qui regarde le saut en longueur fume une cigarette - Sa casquette a des raies - La petite pancarte, à côté de lui, porte le chiffre 10, Le sauteur en longueur a un badge sur son maillot - Le coureur qui va sauter la haie n'a plus de pointes à sa chaussure - Une clef perdue sous la haie - La haie a une planche de plus en son centre - Un des pieds de la grosse barrière a été modifié - Le sac, près de la haie, n'a plus qu'une anse - Une chaussure, à côté de l'autre sac, a disparu - Le sac de golf contient deux clubs - La valise a une étiquette - L'homme qui regarde le lanceur de marteau a des lunettes - Sa main droite apparaît sur le filet de sécurité - La chevelure du lanceur de marteau est différente - Il a une chaussette noire - Le coureur, dont on aperçoit une jambe, porte un maillot - Le sauteur à la perche a une chaussure noire - Le coureur à droite bracelet-montre - Il porte aussi un brassard - La bande noire de son maillot est plus large - Il porte des chaussettes rayées - Le mât qui soutient la barre (sauté à la perche) est plus long - Le spectateur en dessous a un crayon dans la main gauche - La visière de sa casquette est plus longue - La patte de boutonnage de son polo descend plus bas - Un des matelas de mousse est plus large - Le spectateur à la pipe a une moustache différente - Le point sur le « i » de la signature du dessinateur est plus en hauteur.

DANS MON PROCHAIN NUMERO●●●

VOUS RETROUVEREZ

Tous les jeux que vous avez aimés dans ce numéro

VOUS DECOUVRIREZ

8 PAGES DE JEUX INDIENS

1 JEU « CASSE-TETE » QUI SE MANGE !!!

1 JEU DE CRUCIBUS

Jok LOISIRS

Ils l'ont dit en même temps et ils se regardent un peu surpris...
MAROTTIN : Mais oui... Si nous faisions une collection de timbres...

MAROTTINE : c'est vrai qu'à force de rechercher les collections « pas comme les autres », on oublie précisément les autres !

MAROTTIN : Les timbres, c'est bien.

MAROTTINE : Dis plutôt que ce serait bien s'il n'y en avait pas tant ! Plus de 100 000 différents, parait-il. De quoi décourager tous les débutants !

MAROTTIN : Il faut se limiter... On peut choisir certains pays...

MAROTTINE : Si tu les connais bien, d'accord... Sinon tu t'empoisonnes à compléter de vieilles séries sans grand intérêt et tu laisses filer de très jolis timbres de pays récents...

MAROTTIN ' Limite-toi alors à une époque.

MAROTTINE : La date de parution est maintenant inscrite sur les timbres français, mais cela n'a pas toujours été le cas et beaucoup de pays ne le font pas. Tu te rends compte du travail pour savoir si un timbre est ou non dans ta période.

MAROTTIN : Alors ?

MAROTTINE : Alors mois, je vais faire une collection à thème...

MAROTTIN (ironique) : Comme tout le monde.

MAROTTINE (agressive) : Pourquoi pas ? Si les collections à thèmes ont tant de succès, c'est parce que l'idée est bonne. Il suffit de dénicher un thème astucieux, permettant de regrouper de nombreux et jolis timbres, tout en étant original, personnel...
MAROTTIN (malicieux) : Par exemple les sports, ou l'espace, ou les animaux... C'est nouveau, non ?

MAROTTINE (conciliante) : Il y a quinze ans, oui. Mais au lieu de plaisanter, tu ferais mieux de maider à trouver des thèmes à partir des timbres que j'ai mis de côté parce qu'ils me plaisaient...

MAROTTIN se penche et sourit :

MAROTTIN : Bon choix. Pour chacun, j'ai au moins trois sujets de collections thématiques à te proposer.

Qui dit mieux ? Tournez la page et jouez à « RETROUVEZ LES PAIRES ».

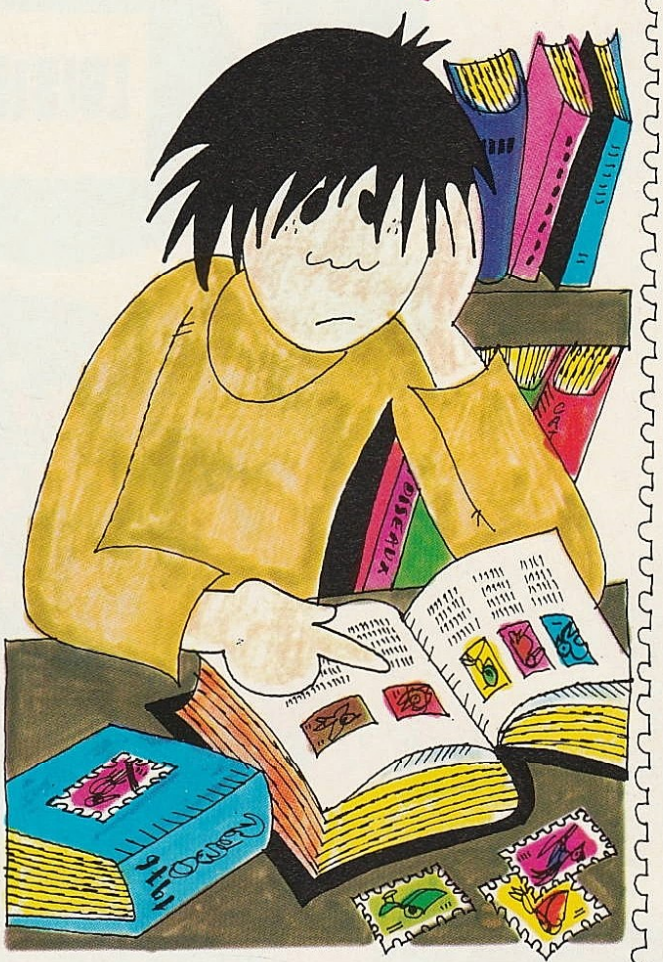
COLLECTIONS THÉMATIQUES

Les collections thématiques sont officiellement nées vers 1950 lorsqu'un philatéliste, l'abbé Lucien Braun, pour faire face à la prolifération des timbres, imagina un nouveau mode de classification : la collection autour d'un même sujet, la collection par thème.

Les thèmes choisis le plus souvent ont été les animaux, le sport, l'espace et l'art. Aujourd'hui, ces sujets proposent tellement de timbres, qu'il convient de s'y spécialiser davantage. On pourra se limiter à une seule discipline sportive, aux astronautes, à la statuaire... ou peut-être même simplement au cheval : il possède déjà plus de timbres différents

Aussi, comme Marottine, vaut-il peut-être mieux « inventer » son thème. Marottin vous donnera des idées.
Autre avantage de la collection thématique : elle permet des présentations beaucoup plus originales, avec apports de textes, illustrations, photos...

Le thème choisi, vous pourrez repérer vos timbres dans les catalogues généraux (Thiaude, Yvert et Tellier, Cérès etc....) et pour les nouveautés, dans la presse philatélique... Il existe quelques répertoires pour les thèmes les plus utilisés aux Editions A.V. A signaler également « Les animaux dans les timbres-poste » au Ed. Nathan où chaque timbre en couleurs est accompagné d'intéressantes notices.



Jouez avec Marottine : pour chaque timbre, elle a effacé une idée de thème proposée par Marottin. A vous de la retrouver en sachant, ce qui devrait vous aider, que le même thème convient à deux timbres. Ainsi vont ensemble le 4 et le 10 que nous avons complétés pour vous.

SAUREZ-VOUS RECONSTITUER LES AUTRES PAIRES ?

1. Championnat d'échecs.
Cheval - Championnats

2. Paul en arlequin
Peinture - Costume

3. Les géants de Ath
Fêtes - Poupées

4. Exposition philatélique Thémabelga
Loisirs - Expositions - Postes

5. Salon de l'auto
Expositions - voitures

6. Conférence des télécommunications
Technique - Réunions internationales

7. Communautés européennes (Angleterre)
Drapeaux - « Petite Europe »

8. Protection du milieu naturel
Nature - Eléments

9. Europe (Suisse)
Statues - Cheval

10. Centenaire de l'Union Postale
Anniversaire - Oiseaux - Postes

11. Adoption du mètre (Suède)
Technique - Objets usuels

12. Guipuzcoa (Espagne)
Femmes - Costume

13. 1er homme dans la lune (USA)
Evénement - Technique

14. Narval (Canada)
Poissons - Pêche

15. Jules Verne (Monaco)
Littérature - Bateaux

16. Prince de Jordanie
Familles royales - Fleurs

17. Sécurité routière belge
Sécurité - Technique

18. Einstein (Suisse)
Homme célèbre - Espace

19. Pax (Belgique)
Musique - Religion

20. Europa - Bruxelles (France)
Monuments - Clochers

21. Calcul électronique (Colombie)
Education - Technique

22. Jeux Olympiques de Grenoble
Sports - Froid

23. Paysage de Sisley
Arts - Paysage

24. Centenaire du Club Alpin
Anniversaire - Montagne

SOLUTIONS

1 et 7 : Jeux (échecs et puzzle) ; 2 et 16 : Enfants ; 3 et 12 : Folklore ; 4 et 10 : Postes ; 5 et 15 : Moyens de transports ; 6 et 13 : Espace ; 8 et 19 : grandes causes (nature et paix) ; 9 et 20 : Europa ; 11 et 18 : Mathématiques ; 14 et 23 : L'eau ; 17 et 21 : Pictogrammes ; 22 et 24 : Alpes.

10

2

18

22

11

20

14

5

6

16

19

15

7

24

8

1

23

21

13

17

4

12

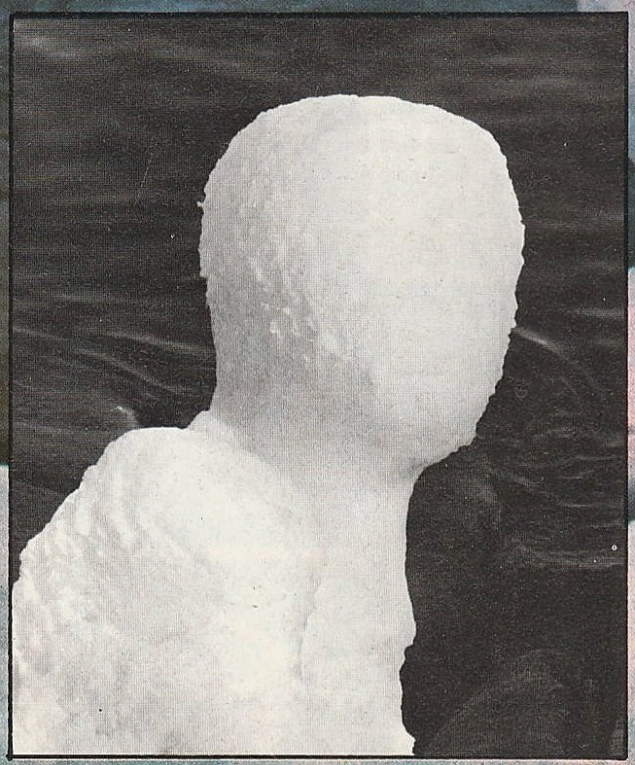
9

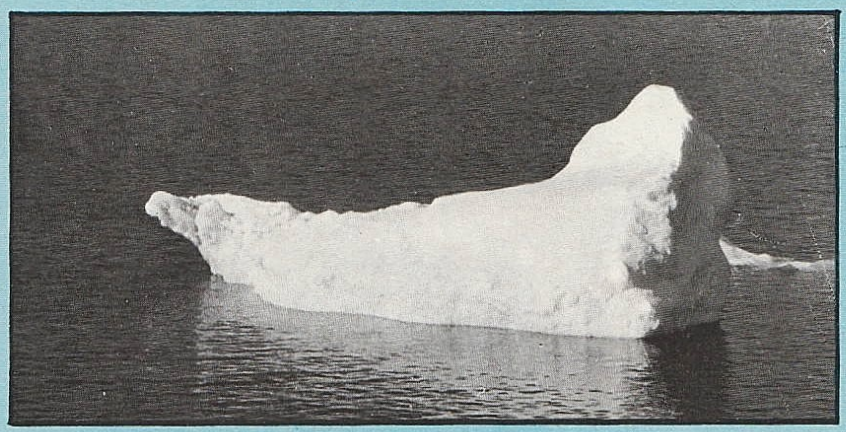
3

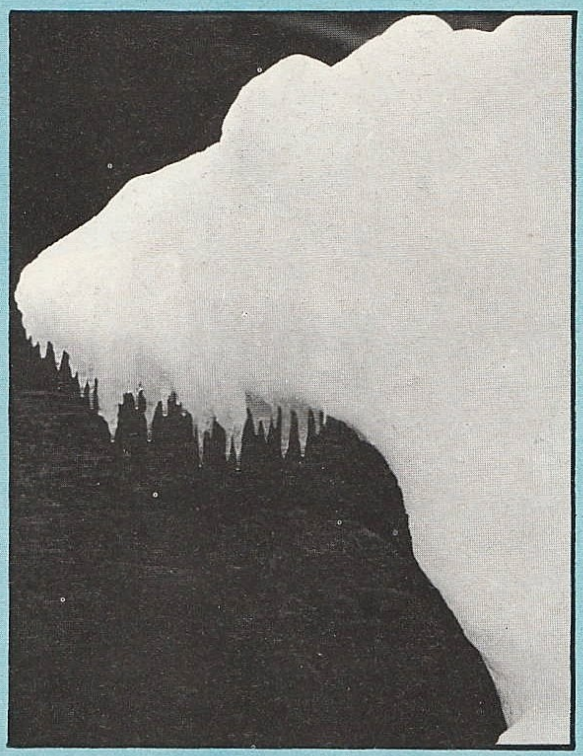
jeux de glace au Groënland

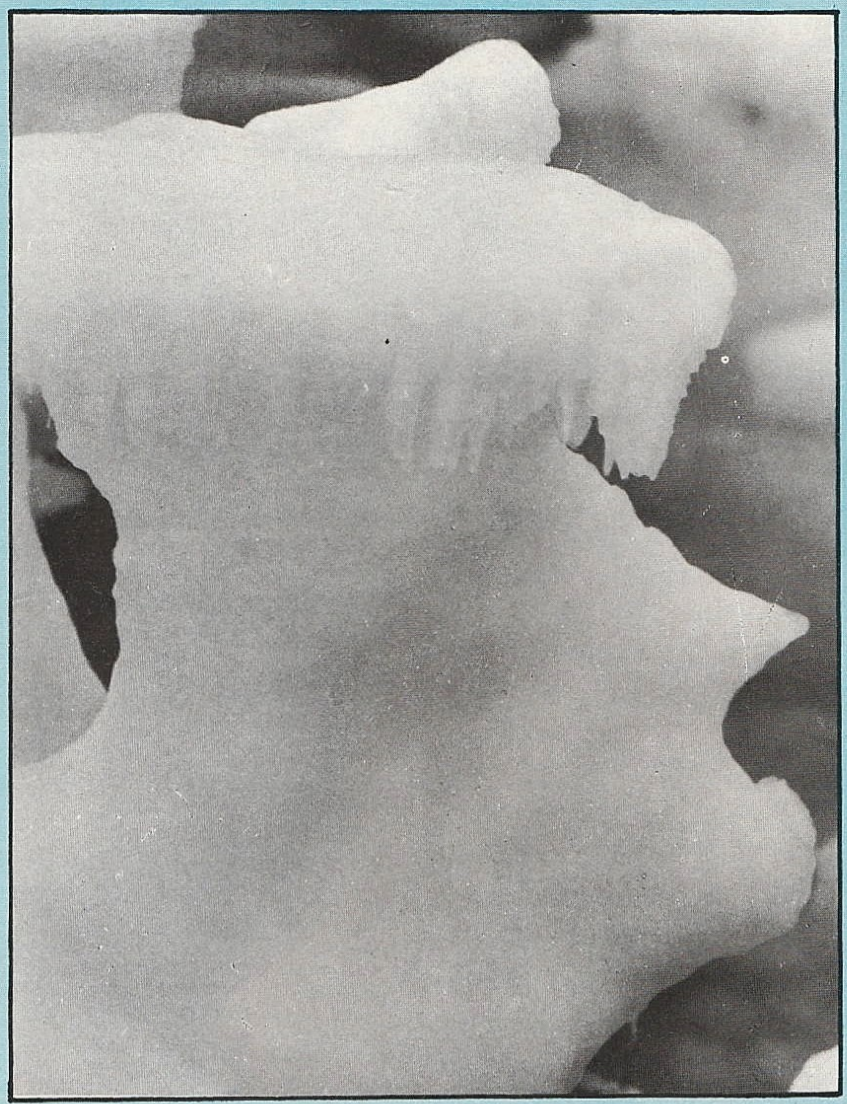
Lorsqu'au Groenland arrive la belle saison, la banquise se disloque, les icebergs partent en vadrouille et les côtes gelées se découpent selon les caprices des vagues. Ainsi les premiers rayons de soleil et les courants chauds de la mer, modèlent dans la glace d'étranges silhouettes.
On peut y voir des animaux fabuleux, des cathédrales, des personnages et des objets très variés.
Comme vous le verrez sur les photos publiées dans cette page, il suffit de quelques coups de crayon pour souligner ces effets.
Amusez-vous à votre tour, à maquiller les photographies ci-contre, pour accentuer toutes les formes que vous y découvrirez.

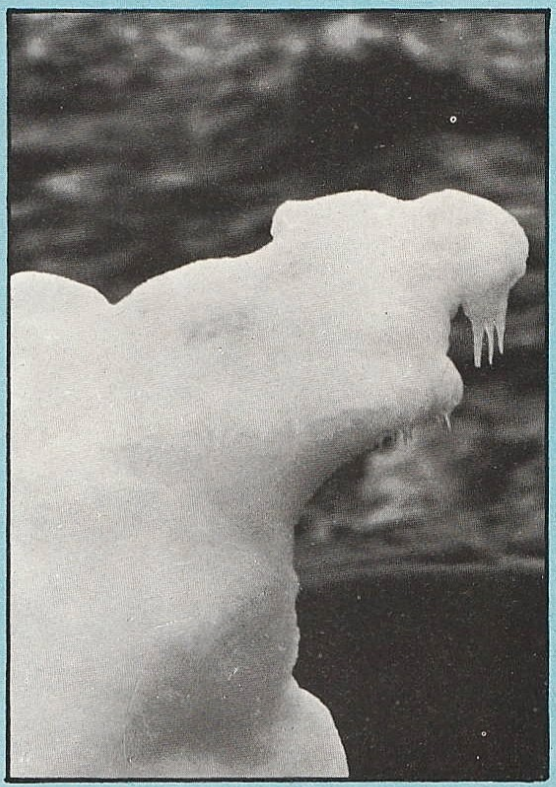
JAC REMISE

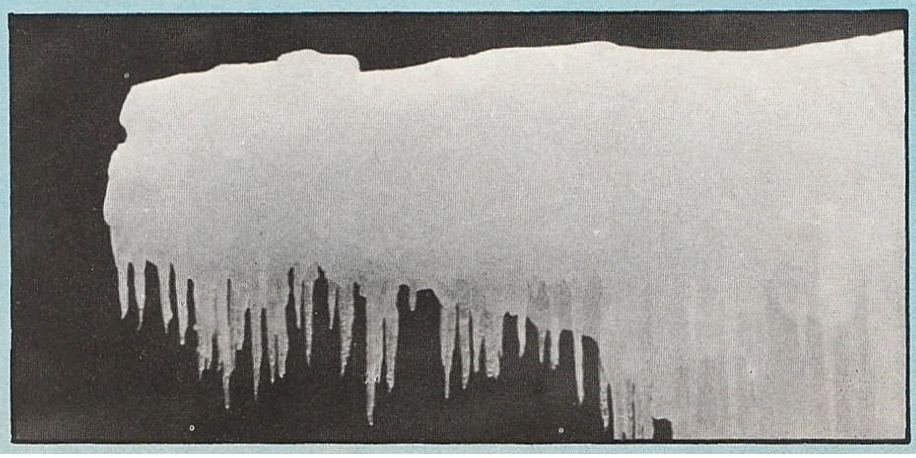


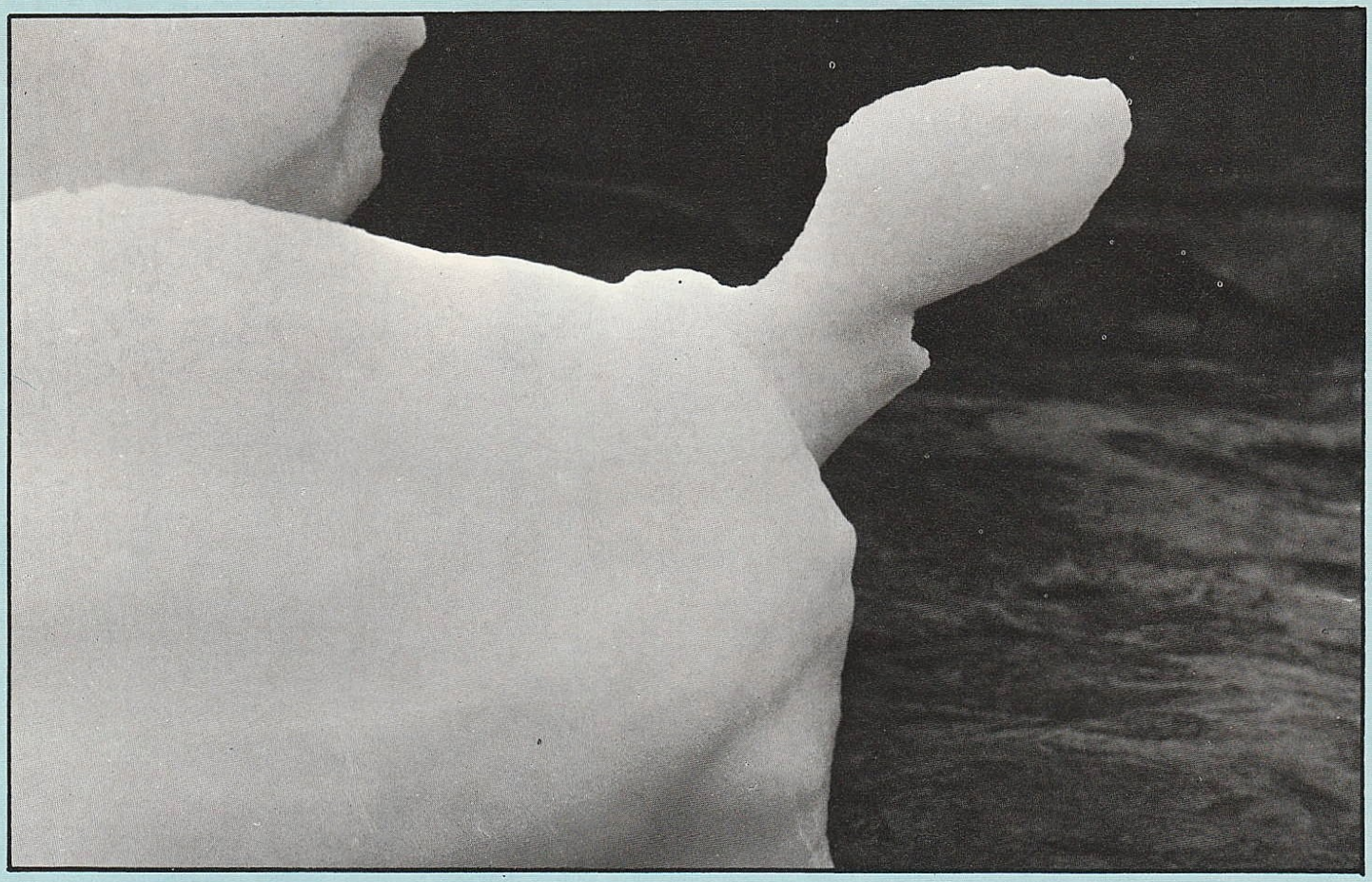


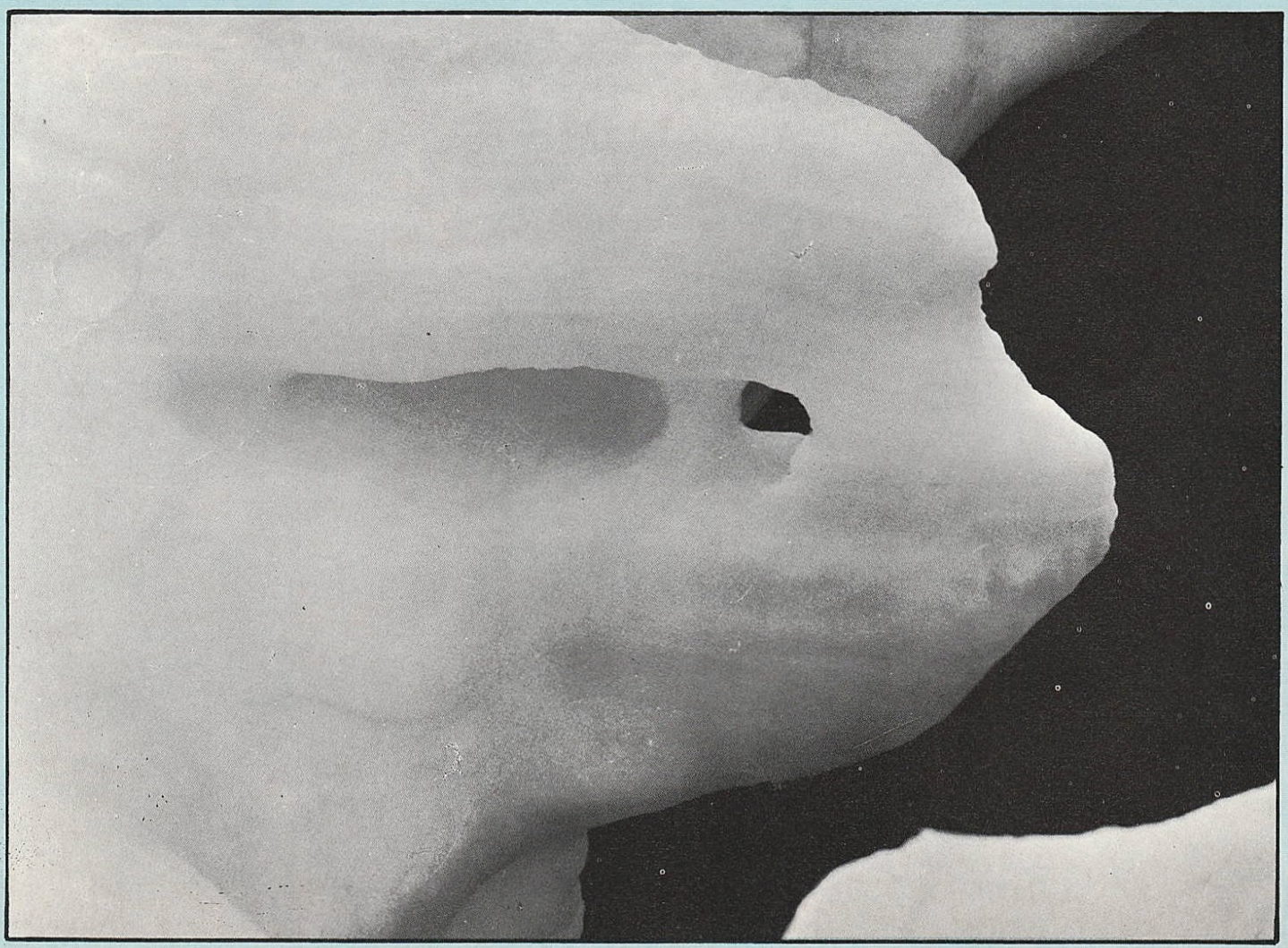












toute la famille veut «FAIRE DES CLAQUETTES» avec le disque unidisc

(disque + livret détaillé)

BON DE COMMANDE à retourner à votre disquaire ou - à défaut - à UNIDISC 31, rue de Fleurus 75006 PARIS

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

désire recevoir "danses à claquettes" UD 30 1279

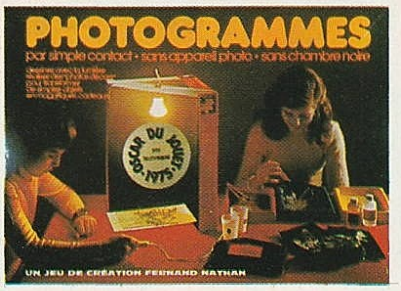
.... disque(s) à 37,50 = ...
frais d'envoi 3,00 F

ci-joint mon règlement en un chèque bancaire - en un virement postal 3 volets (sans n° de CCP) - en un mandat-carte

SOLISTO 15/16 COCARDA

2 jeux au format réduit que l'on peut glisser dans une valise. Le premier s'adresse à ceux qui aiment jongler avec les chiffres et résoudre de multiples problèmes. (pour 1 joueur) - Le deuxième s'adresse aux plus jeunes - et permet à leur astuce de composer des cocardes en mariant des couleurs (Jumbo)

PHOTOGRAMMES



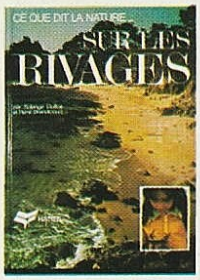
A la fois scientifique et amusant ce « laboratoire » permet de créer des images photographiques en noir et blanc sans appareil photo et sans chambre noire, images appelées « photogrammes ». Vous pourrez également tirer par contact, vos propres photos et réaliser aussi des photocopies de document (Nathan)

100 PROBLEMES DE SCRABBLE

Le jeu du scrabble, vous connaissez ? Aussi si vous êtes très mordu par ce jeu vous aimerez le « Super-Scrabble ». C'est un problème-jeu qui consiste à placer 6 lettres et 1 joker en un seul mot sur une grille du scrabble donnée. On peut trouver plusieurs solutions et c'est passionnant de les chercher. Dans ce petit livre il y a 100 problèmes. De bons moments en perspective pour ceux qui aiment chercher... seuls, ou avec d'autres. (Presses Pocket)

LIBRE SERVICE des jeux des livres des disques

SUR LES RIVAGES



Que se passe-t-il sur ces rivages battus par la mer. Quels plantes ou animaux vivent dans les rochers, dans les falaises, dans la vase et les sables des plages. Ce livre nous ouvre des horizons sur des milliards d'êtres aux mœurs étonnantes. Il nous force sans peine à ouvrir nos yeux, nos oreilles sur un monde étonnant. Les collectionneurs y trouveront une documentation et des conseils précieux.

(Edit. Hatier)

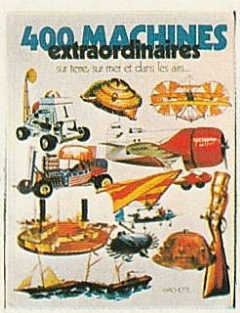
ANARCHIC SYSTEM « GENERATION »

Vous connaissez bien cet excellent groupe Pop français. Voici un nouveau succès assuré pour Anarchic. Avec GENERATION, vous aurez tout de suite envie de taper des mains et des pieds... en mesure ! « WHIS TO KNOW WHY » est un titre plus calme et plus reposant pour vos voisins . (Discodis 64 016)

SIM : « JE JOUE DE L'HELICON »

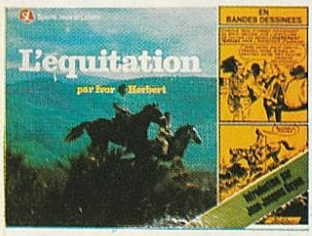
Sur un accompagnement inattendu de cris d'animaux SIM vous donne une première leçon d'Hélicon, encombrant instrument de musique ! Dans l'« Homme au Foyer » il célèbre avec humour l'Année de la Femme et les problèmes du mari qui s'occupe de la maison. (Philips 6009 690)

400 MACHINES EXTRAORDINAIRES



Elles se déplacent sur l'eau, sur terre, dans les airs. Il y en a de farfelues qui n'ont jamais été fabriquées, d'autres qui ont existé ou servent encore. Elles nous font faire des voyages passionnants. Par la précision de ceux qui les ont créées, notre curiosité de savoir est comblée. (Hachette)

L'EQUITATION



L'originalité de ce livre est de nous faire connaître un sport, découvrir ses secrets, savoir comment le pratiquer, en utilisant la bande dessinée. C'est sympathique, précis, clair et l'on est tout prêt à s'engager dans la grande aventure que vivent deux jeunes cavaliers avec leur professeur.

(Edit. Chancerel - Diffusion Fleurus)

JOKER

ADRESSE :
31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
TÉLÉPHONE :
548.49.95 et 548.46.02
C.C.P. Fleurus 1223-59 PARIS

ABONNEMENTS
Les abonnements partent du 1er de chaque mois.

FRANCE et EX-COMMUNAUTÉ
1 an : 66 F

SUISSE
1 an : 48 FS

BELGIQUE
1 an : 600 FB

CANADA
1 an : 15 $

OU S'ABONNER ?
FRANCE et EX-COMMUNAUTÉS
FLEURUS, 31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

SUISSE
Tél. 026-2-36-03
FLEURUS - PRESSE
Avenue de la Gare 50
Case Postale 25 - 1920 MARTIGNY
C.C.P. Fleurus-Presse 195705 SION

BELGIQUE
DIPRECA
17, rue de l'Hopital, 6060 GILLY
C.C.P. DIPRECA 1061101

CANADA
André PERRAULT
1700, rue des Cascades,
St HYACINTHE J 2 S 3 J 1
QUÉBEC J2 S3J1

AUTRES PAYS :
FLEURUS - PRESSE INTERNATIONAL
31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

Directeur de la publication :
Michel NORMAND
Comité de Direction :
Pierre JOLLY - Louis GABEN -
David JULIEN - Guy DUPUY -
Janine COLS.
Rédacteur en Chef :
Marie-Madeleine DUBREUIL
Mise en pages :
Odile GANGLOFF
Fabrication :
J.P. GÉREAU
Publicité : Publicat S.A.R.L.
17, boulevard Poissonnière
75002 PARIS
Téléphone : 231.32.84
C.P.B. MARGERIE

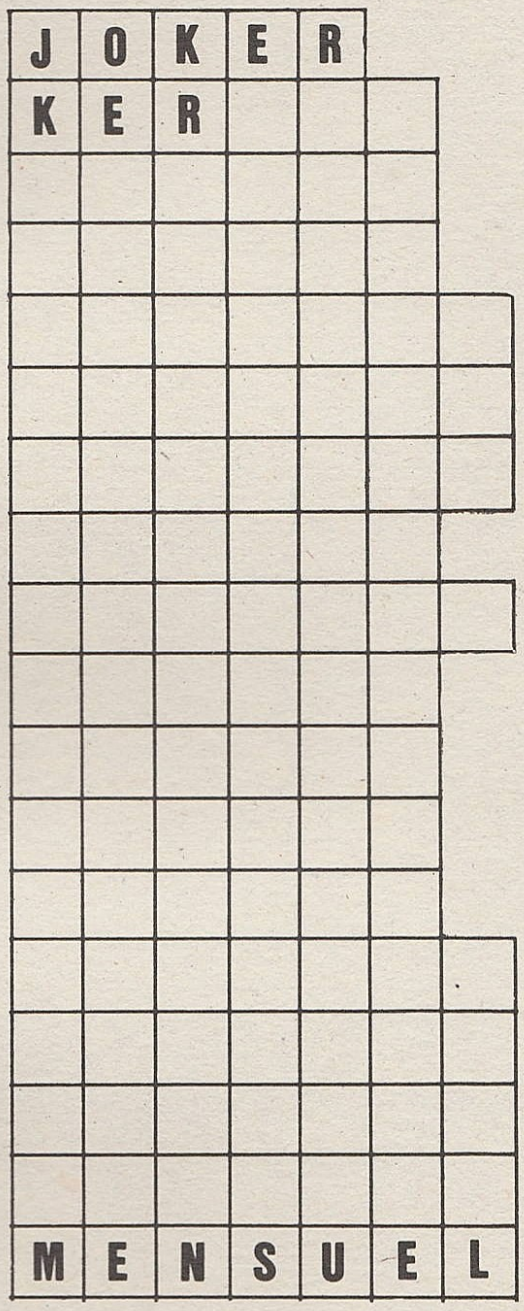
Déposé au Ministère de la Justice à la date de mise en vente. Loi n° 49-956 du 16.7.49 sur les publications destinées à la jeunesse.
Imprimé en Italie par Intergrafica Cologno Monzese (Milano).

Changement d'adresse : Joindre la dernière bande adresse et 1,60 F en timbres poste français ou coupon réponse.

Diffusion NMPP
U.N.I.D.E.
9, Rue d'Alexandrie
75002 PARIS
Tél. 508.01.90 Poste 05

DE JOKER A MENSUEL

En partant du mot JOKER et en reprenant à chaque ligne les trois dernières lettres du mot précédent pour commencer un nouveau mot, il vous faut arriver à MENSUEL.



1. Genre d'insectes hémiptères
2. Descendant de David
3. Cent ans
4. Prénom masculin
5. Faire mal à la tête par des odeurs
6. Vase de terre
7. Non uni
8. Aller très vite pour un cheval
9. Escalier en saillie sur une façade
10. Bois rond à brûler
11. On le trouve dans une basse-cour
12. Jadis on y enfermait les princesses
13. Couvrir le sol
14. Paturage permanent
15. Arranger
16. Matière jaune qui se forme dans l'oreille.

Solution :
JOKER - KERMES - MESSIE - SIECLE - CLEMENT - ENTETER - TERRINE - INE-GAL - GALOPER - PERRON - RONDIN - DINDON - DONJON - JONCHER - HER-BAGE - AGENCER - CERUMEN - MEN-SUEL

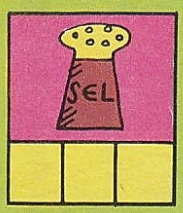
SOLUTION DU JEU DES ANAGRAMMES

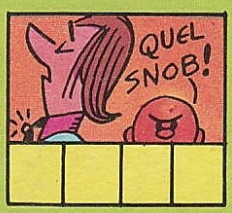
Les bons chiens sont nos amis. Ceux de Marie sont sains et exempts de rage. Tom, surtout, est un beau chien racé qui aime son bol de pâtée. Hier Marie le menait à la mare pour qu'il y nage (Sel - Snob - Niches - Tons - Son - Mais - Aimer - Tons - Nissa - Te - Gare - Mot - Tes - Nu - Niche - Acre - Amie - Nos - Lob - Etape - Aimer - Aliment - Rame - Agen)

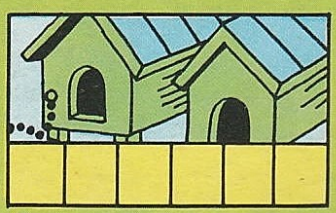
Le Jeu des Gammmmas Anagrammes

Dans cette page figurent des cases qui, une fois remplies, doivent donner une phrase. Quelques mots de cette phrase sont déjà inscrits. Pour trouver ceux qui manquent, il suffit de chercher l'anagramme de l'objet représenté ou du mot écrit dans les cadres. L'anagramme trouvé, écrivez-le dans les cases en dessous. Exemple : SON donne NOS.

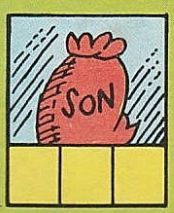
Solution page 83.

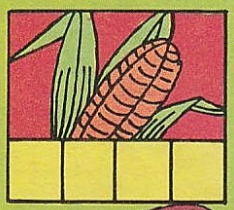


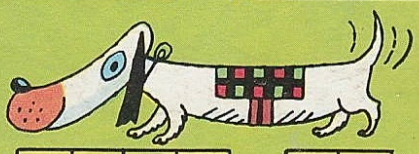




TONS





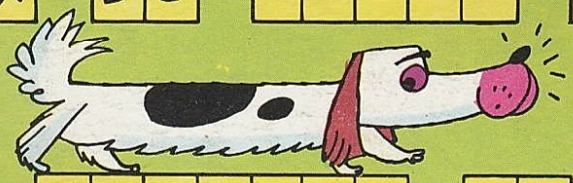


CEUX DE

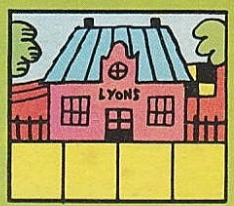
AIMER

TONS

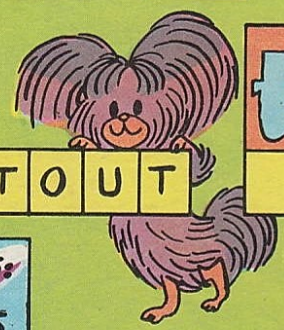
TE



EXEMPTS DE

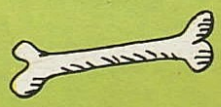


MOT

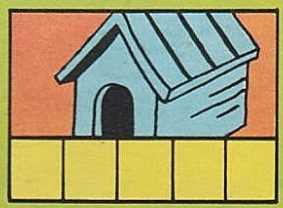


SURTOUT

tes

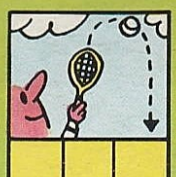


BEAU



QUI

NOS



DE

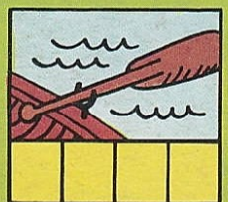
HIER,

AIMER

LE

AIMENT

Claude Verrier



À LA

POUR QU'IL Y

Imprimé en Italie - Intergrafica Milan - Directeur de la publication: Michel NORMAND - Commission Paritaire n° 56.823